E3 MEDIA AND BUSINESS SUMMIT

Много по-малко, но все така интересно

84 страници
+два плаката:
Colin McRae DIRT
Transformers The Game

PC mania
www.pcmania.bg

брой 8 (112) август 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Tom Clancy's GHOST RECON 2 ADVANCED WARFIGHTER

Colin McRae DIRT

DRIVER Parallel Lines

BioShock

Sam & Max Season 1

Shadowrun

GSM ИГРИ

- Ultimate Street Football
- Crazy Campus
- Governator 2

INTERNET

- Войната на браузърите започва отново

ДЖАДЖИ

- Sound Blaster X-Fi Elite
- LG KE850 Prada
- CANYON CNR-MPV3

КОНЗОЛИ

- Smash Court Tennis 3
- The Darkness
- GrimGrimoire

дистрибуция
www.mart.bg

MM
MUSIC TELEVISION

искам

ОТ ПОНЕДЕЛНИК ДО ПЕТЪК ОТ 13:00 ч. ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ!

ВИЕ ИЗБИРАТЕ МУЗИКАТА

www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 8 (112) АВГУСТ 2007

"Хей, Сам, ако постоянно става все по-късно, как така понякога е по-рано?"

Sam & Max: Season 1

04
Коментар
Vista - геймърска платформа!?

06
Класация
Какво играем през юли?

08
Писма
Толкова е горещо, че мозъкът ми изтича през ръкавите

10
Новини
Стратегия по Halo **10**
Онлайн търг за бъгове **66**

12
Тема на броя
E3 – Media and Business Summit

16
Ексклузивно
Warhammer Online: Age of Reckoning

18
Превю
BioShock

20
Ревю
DRIVER: Parallel Lines **20**
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 **24**
Harry Potter and the Order of the Phoenix **27**
Colin McRae: DIRT **28**
Sam & Max: Season 1 **30**
Ratatouille **32**
Lost Planet: Extreme Conditions **34**
Shadowrun **36**
Terror Strike: Close Quarters Combat **38**
Transformers: The Game **40**
Call for Heroes: Pompolic Wars **42**
Overlord **44**
Dead Reefs **46**

48
Модове
The Elder Scrolls IV: Oblivion **48**
C&C Generals: Zero Hour **48**
Half-Life 2 **48**
Supreme Commander **49**
F.E.A.R. **49**

50
Ретро зона
Sam & Max: Hit the Road

52
Тактики
Fifa Manager 07

55
e-sport
Българският отбор за WCG 2007 е готов!

58
GSM игри
Ultimate Street Football
Crazy Campus
Governator 2

60
Конзоли
Resident Evil 5 **60**
Smash Court Tennis 3 **61**
GrimGrimoire **62**
Bully (Canis Canem Edit) **63**
The Darkness **64**

68
Хардуер
GeForce 8 попълва редиците си **68**
Конфигурации на месеца **76**

72
Software
Нашествието на ябълката на раздора **72**
Бързоноги вестоносци **74**
Best Free Soft 08/2007 **80**

77
Джаджи
Sound Blaster X-Fi Elite Pro **77**
Altec Lansing PT6021 **78**
Canyon CNR-MPV3 **78**
LG KE850 Prada **79**
Microsoft Reclusa **79**

82
Цели игри

Георги Панайотов

Vista - геймърска платформа!?

"Преди да се появи поне вторият сървис пак за дадена операционна система, изобщо не се и замислям за ъпгрейд", беше казал един мъдър човек. Е, Майкрософт имат нова операционна система. Стара новина. С прилежащите си офис и програмни пакети Vista, трябва да е не просто еволюция, а революция. Това нас, от гледната точка на геймъри, не ни интересува. Вълнува ни едно-единствено нещо – производителност и скорост. От това с колко кадъра ще играем игрите, които ни кефят. И дали изобщо ще ги подкараме в някои случаи.

Първо нека се изясним: софтуерът и хардуерът са неимоверно свързани. Защото ако процесорът и видеокартата ви определят колко фрейма ще изкарате на Crysis, то именно OS-ът ви е виновна двете парчета силиций+пластмаса изобщо да знаят за присъствието на другото и да си взаимодействат. От друга страна, вече има само 1 пакет от графични подпрограми и това е DX, ексклузивно и само за Windows (не броим open source емулаторите и пакетите до момента, в който 10 от 10 току-що излезли игри работят безпроблемно под Linux). Тоест, ако си геймър и ако избереш PC-то за гейминг платформа (а ти правиш точно това, най-вероятно), ще играеш игри под Windows. Точка по въпроса. Което ни води до следните неща:

В момента заглавията, използващи DirectX 10 инструкции, още са рядкост, видеокартите – също (броят се на пръстите на двете ръце общо). От друга страна, самите разработчици на геймсофтуер са в процес на опознаване на технологията и по-скоро експериментират с нея. Което води до следния извод. За 99% от заглавията нямаш нужда от DX 10 карта, а в останалия 1% не се използва и четвърт от потенциала й.

В същото време геймтестове показват, че независимо от заглавието, на едни и същи конфигурации игрите вървят по-добре под Win XP.

И тук не става дума за разлика от 2-3 фрейма, а за по 20 до 40 в различни заглавия. Без видима разлика в качеството на картина. Vista сама по себе си като OS е прекалено "тежка". С други думи в момента, в който стартирате компютъра, се зареждат една купчина неща, за които може и никога да не чуете и нямат грам отношение или принос към игрите, но за сметка на това означават преместването на слайдера ви за графични детайли от Max на Medium.

X-платформен гейминг. Едно от големите премиущества на Vista е възможността за контакт с Xbox Live услугата. Т.е. ако ти и Петърчо имате Shadowrun за съответната платформа, ще можете да цъкате мулти заедно.

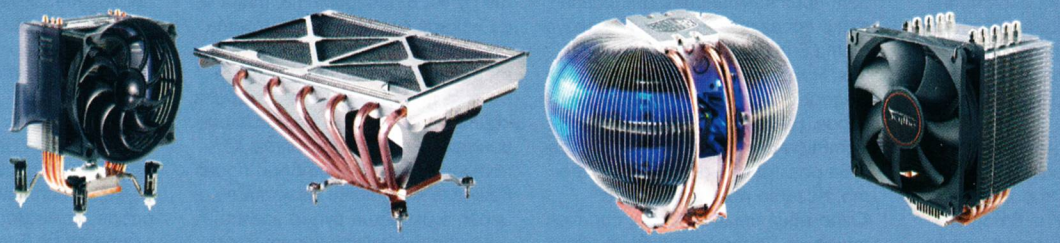
Само че за кросплатформен гейминг, поне у нас е прекалено рано да се говори. Защото съотношението Xbox към PC геймъри е в откровена полза на вторите. Второ – Live се заплаща по същия начин, както и MMO-тата и не ползва стандартните интернет канали. И трето – самата услуга, дори в Щатите, е все още недостъпна навсякъде по чисто технологични причини, и има проблеми дори при игра Xbox с Xbox.

Рентабилност. Цената я оставям на последно място, защото в момента дори самата операционна система е прекалено скъпа, да не говорим за нужния ви хардуер. Няма Vista Ready PC на нормална цена. Освен ако не го ползвате само да си гледкате операционната система и да й се радвате. Пък и предъвкахме въпроса в брой 6/2007.

Извод. В момента Windows Vista не е правилният избор за геймъра. Останете с XP, докато не спре поддръжката му или 9 от 10 излизащи игри са Vista/DX 10 only. Когато DX 10 картите (и съответните ефекти) се превърнат от лукс в стандарт, масовият преход от XP към Vista ще се случи естествено.

Забравете за глобалното затопляне.

Глобално охлаждане от Plesio!



Елате в Плесио и вземете най-доброто за охлажането на вашето PC!

Решения от:

- CoolerMaster
- Scythe
- Zalman
- Thermalright

PLESIO

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PC Mania Top 10

КАКВО ИГРАЕТЕ - ЮЛИ 2007

–	1. WoW	15.54%
▲	2. StarCraft BroodWar	10.46%
▲	3. Lineage II	7.58%
▲	4. Counter-Strike	7.47%
▲	5. WarCraft III	6.46%)
▼	6. S.T.A.L.K.E.R.	6.35%
▼	7. C&C: Tiberium Wars	6.25%
▲	8. Heroes 5: Hammers of Fate	5.82 %
▼	9. FIFA 07	4.00%
▲	10. Need for Speed: Carbon	3.26%

Разместванията в класацията са рядкост, но когато се случат, сякаш гръм удари. Уви, запазва се тенденцията тези размествания да се случват само между три-четири игри. Което навява скептични мисли за качеството на гейминга в България. Ограничеността на електората стряска и той си знае само едно – StarCraft, та StarCraft.

Второто място на Broodwar обаче е напълно оправдано, имайки предвид скорошния анонс за появата на втората част на легендарната стратегия в реално време. Ентусиазмът на геймърите е логичен, като те компенсират разтупте-лите си сърца с вече овехтелия Broodwar. Сега и само сега Broodwar заема съвсем правилно и закономерно второто място в чарта.

Първото е резервирано за WoW. Не може да бъде и иначе, имайки предвид епическите измерения на онлайн играта. Разходка по крайморските клубове на редактора пък установи, че в компютърните зали на източното крайбрежие администратори и ситни дечурлига упражняват уменията си във виртуалните земи на Азерот. Няма лошо. Нищо лошо няма и в третото място на Lineage II. Проблемът тук остава и продължава да бъде дефектната аудитория на тази иначе световно призната игра. Българските ѝ поддръжници в огромната си част компенсират липсите си в реалния живот чрез кампанийни интригантски посегателства върху резултата в гласувания и допитвания. Никога няма да повярвам, че Lineage II е толкова играна в България. Ни-ко-га!

Четвъртият Counter-Strike отразява реални тенденции на лятото. Когато преди години в Югославия имаше война, сирачетата на Сараево рисуваха автомати и отрязани глави в своите детски картинки. Наскоро в Несебър шведски турист беше убит по особено жесток начин след побой. Модел на поведение? Едва ли. Но когато няма контрол, възпитание и наказания, и Counter-Strike може да служи като тренировъчен инструмент...

Петият, WarCraft III, успя със съвсем малко да задмине плътно следващия го S.T.A.L.K.E.R. Чернобилската история участва само едно лято в разпределението на наградите в чарта на PC Mania и се срути до средняшкото и нищоказващо шесто място. Потенциал има, но дали българските геймъри имат толкова хардуер? Вероятно имат, но не си признават. Играйте повече S.T.A.L.K.E.R., хе-хе.

Подобна участ сполетя и другия голям хит на лятото – Tiberium Wars. Новият Command and Conquer все още има шанс да спечели повече фенове за каузата си. Предпоставките са налице – як геймплей, още по-яка графика, истинско забавление. Е, ще трябва да се сдобиете и с някой по-нов GeForce, така че да подкарате гладко 3D ефектите...

Осми е Heroes 5. Добрата новина за феновете на фентъзи стратегията е, че тяхната игра е в Топ 10. Лошата е, че потенциалът на техния претендент явно е достигнал максимума си, след като всеки месец усилията им не стигат за повече от осмо или най-много шесто място. Опитите продължават, пожелаваме им успех.

Лятото е сезон и за почивка във футбола. FIFA 07 обаче не успя да намаже от тази интригуваща дупка в програмата, така че да накара феновете на играта да се преориентират към мониторите. Причината със сигурност е турнирът Копа Америка, който тази година беше излъчван пряко по телевизията. Южноамериканските отбори произвеждаха хандбални резултати, а играта им беше супер зрелищна – все неща, които карат всяко футболно сърце да затрепти в захлас. Няма трепет за Need for Speed: Carbon, уви. Закотвен на дъното, високооктановият рейсър не съумя да се пребори с конкуренцията за нещо повече. Задръстването е голямо, вярно. Добрият шофьор обаче винаги знае откъде да мине напряко. През следващия месец може пък NFS да изненада с мръсна газ половината конкуренция и да се върне в челото? Не се знае знае ли се. Само съм убеден, че и преди, и сега WoW ще е на върха...

Къде ще почивате?

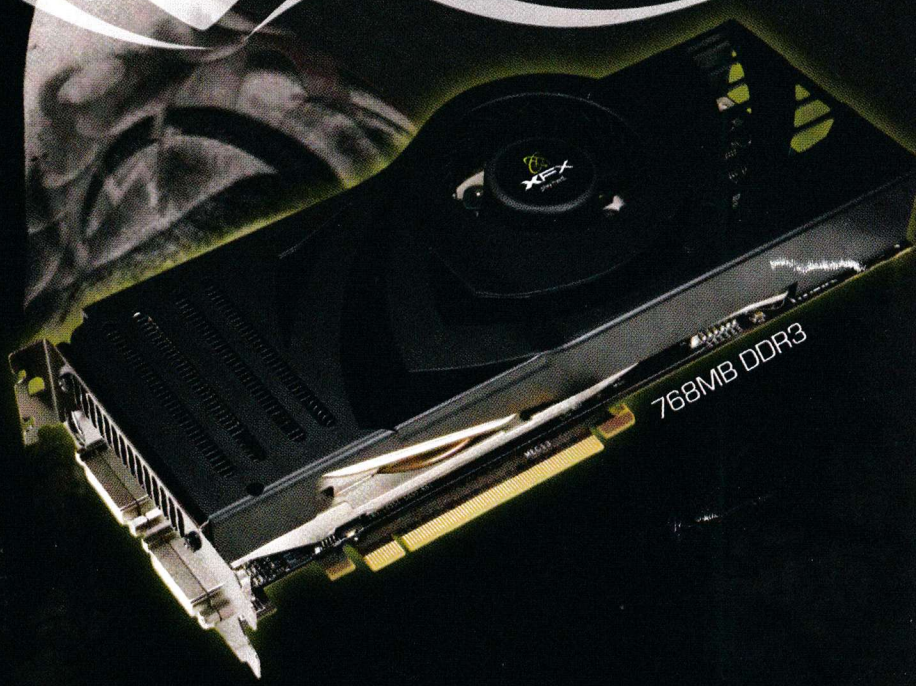
През този месец се вълнувахме къде ще се скатаете през август. Подобаващо мнозина от вас отговориха, че ще почиват и че ще ходят на море, планина или на село. Имайки предвид, че всяко лято проучванията на националната статистика показват, че почивката е лукс и от нея се възползват само някакви си 20% от населението, отчитаме, че аудиторията на PC Mania е добре профилирана, материално осигурена и следователно подходяща за логаритмуване от рекламодатели. Да си бяхте седяли вкъщи, бре, хи-хи. Шегата настрана, но това е повече от добра новина. Ако читателите са отпочинали, ние няма да можем да си позволим лукса да безделничим. Бистър ум, хладна ръка, добро списание. Починете добре, помислете пак и отново елате да се видим на www.pcmania.bg през следващия месец. Пак ще има въпрос. Пак ще трябва да отговаряте искрено и лично. Чакаме ви!!!

КЪДЕ ЩЕ ПОЧИВАТЕ?

На море, в България	40.64%
Никъде	23.44%
Не знам още	9.99%
На село	8.04%
На море, в чужбина	7.77%
На планина	5.41%
На кварталния басейн	4.72%

THE BLACK SHEEP OF THE FAMILY UNLEASHED

The All New **XFX 8800 ULTRA** 768MB DDR3



THE BIGGEST, BADDEST CARD OUT THERE

With the 8800 Ultra running inside your system, no one's going to stand a chance against you. Through faster core and memory clock speeds, the 8800 Ultra delivers the ultimate in gaming and HD home-theater. You would have to underclock this bad boy to give the people a fighting chance. Complete with ground-breaking 128 parrallel stream processors, the 8800 Ultra also has built in HDCP circuitry to ensure that you can enjoy HDCP encoded movies and media which will be the future standard for HD content.

- Packed with 768MB of DDR3 power.
- Eye-popping capability with Dual Dual-Link DVI that supports digital output up to 2560x1600 on two displays.
- Ready to rock: HDTV ready, SLI ready, HDCP Ready, RoHS.
- Supports DirectX 10

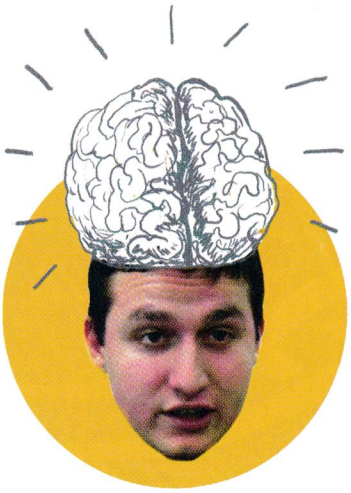
www.XFXforce.com

XFX
play hard.

Благоевград (073): Рес Ком - 830111;
Ботевград (072): АТА Компютърс - 360113;
Бургас (056): Рива - 842323; Инфостар - 803065;
Варна (052): Технопарк - 600301; Варсис - 600446;
Димитровград (0391): Енди-Син - 64004;
Добрич (058): Сис Ком - 601181; Бергон Компютри - 600441;
Карлово (0335): Ентер - 99930;
Монтана (096): Алпиа - 301125;
Пазарджик (034): Лого 2000 - 440236;
Плевен (064): Електроника и софтуер - 806168;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 636925;
Русе (082): Дартек - 81999;
Севлиево (0675): ЯНИ - 35434;
Смолян (0301): Алгорита - 63041;
София (02): ЖАР - 8221000; ЖМТехнологии - 9658989; Стантек - 9266969; Лидер ТК - 9423939; Мултирама - 4006616; 3Н97 - 8513546; Адсис - 9872412; Вуду - 9461398; ХардуерБГ - 9635475; Перси - 9555496;
Ст. Загора (042): Контракс - 252178;
Шумен (054): Еленко компютърс - 831700;

www.solytrade.bg

solytrade
A COMPANY OF SOLYTRON



Здравейте, читатели! Толкова е горещо, че мозъкът ми изтича през ръкавите. Мислех си, че това лято съм видял достатъчно жега, но явно съм се объркал. В този мор няма да ви губя времето с моите размисли и страсти, защото вероятно искате да се позабавлявате леко, докато си почивате на плажа или където и да сте. Проблемът е, че в маранята не се случва нищо освен ония пет неща - да хапнем, да пийнем, да погеймим... Беше трудно, но събрах воля. В прохладата на вечерните 30 градуса усещам порив за още удоволствия. Няма само вие да си почивате, я. Отивам на плажа, ще се видим пак следващия месец!

Сашо Бойчев

Антиреклама

Здравейте, маниаци!
Реших да ви пиша по повод статията на г-н Широв "Малко идеи за много пари". Мисля, че тази статия е много глупава и неправилна. Според него игрите на Blizzard се продават заради огромната реклама, но не може да отречете, че се продават, защото са и най-добре направени. Blizzard досега нямат грешка, техните са най-интересни. Да, не предлагат нещо революционно ново, но са добри и се продават. А това, че са като EA и пускат продължения, не е лошо, защото ги обогатяват, а не като EA да лежат на стари лаври. Техните игри се купуват заради това. Рекламата е само, за да напомни на купувача. Вие самите правите реклама като пишете статии за игрите. Ние не си купуваме други игри, защото просто не са рекламирани, а защото не са добри. В този свят на Интернет всичко може да се разбере. Blizzard са най-добрите. Г-н Широв, изложихте се. Преди около 7 год. ви искахме главата. Широв, не сте забравил нали? Внимавайте да не ви я поискаме отново.

Петко Праматаров

Държа да подчертая, че ние не правим реклама със статиите си. Обективни сме в своята субективност, показваме лошите и добрите страни, даваме оценки. Рекламата не дава оценки - тя предполага категоричен избор. В този смисъл - не бъди толкова категоричен към мнението на Орлин, окей? И той има право на своя преценка за нещата, освен това е подкрепил тезата си с факти. А главата на Широв все още е на раменете му. Твърде лесно си мислите, че ще падне. Добре, че е тя, за да ви провокира. Също както Blizzard - добри са, което те кара да се притесняваш и да търсиш дефекта в съвършенството. Няма дефект. Просто са добри.

Там край морето

Здрасти, PC Mania-ци к'во става? Искам да поздравя цялото ви екипче. Правите много готино списание и т.н. Мога да кажа, че заслужавате една лятна почивка на Черноморието и по-точно на Слънчев бряг, щото аз съм там на почивка и може да мярна някои от екипа ви (знам как изглеждат 2-3-ма от него). Искам и да ви предложа нещо. Що не сложите в DVD-то в следващия брой някоя игрица за НАЙ-ЯКАТА АНИМАЦИЯ ЗА ВСИЧКИ ВРЕМЕНА - Dragon Ball Z. Ако сте я гледали, ще ме разберете. А ако може и някои допълнителни материали да сложите, направо ще ви черпя като дойдете. Тука животът тече неуморно и е голям купон. P.S Т'ва ми е първото писмо към вас и се надявам да го публикувате, защото този месец на 30-ти навършвам 17 г. и ще ме поздравите по този начин. А и sorry за правописните грешки. Аре чао и много успехи.

Добри Лазаров

Тия въпросчета ала "Що не сложите снимка на баба си" приличат на въпрос към селския диджей "Може ли нещо за пого?" Тогава селският диджей пуснал любимата си песен на Лепа Брена с думите "И сега специален поздрав за Погооо!!". А иначе - честит рожден ден! Тъпо е, че си в Слънчев бряг. Не проумявам какво му харесваш на бетона и тухлите YTONG. Предполагам, че харесваш климатика. В тази жега си е екстра да го имаш. И успех с новата реколта чехкинчета и луничави Бригитета...

Тапа

Сашо, какво стана с теб, бе, човек? Така хубаво тапеше хората преди време, а сега какво стана? Обсъждате като стари баби на седянка колко било лошо пиратството, колко по-лошо е всяка нова игра да иска компютър от Пентагона, за да върви нормално, колко още по-лошо е, че сюжетът на някои нови игри е интересен колкото 4729-тият епизод на „Дързост и красота". Сериозно, някой много лошо те е захапал, изсмуквайки цялото ти чувство за хумор в наличност. Събери сили и затапи някой, който и да е, и мен дори. Нека за последен път да видим The Dark Side of Сашо Бойчев

Васил Димитров

Хитрият детайл, който ти убягва, е, че аз чета писмата ви и ви и отговарям по същия начин., както винаги. Опитвам се да намеря живеца във вашите мисли, но все по-рядко го виждам. Но понеже темата за "тапите" се поизчерпа, няма го ефекта на медийния балон - не се говори за тапи, ерго няма тапи. Кво повече да кажа, хихи.

Age of забвението

Здравейте, аз съм редовен ваш читател и голям фен. Пиша Ви, защото смятам, че ще бъде интересно, ако направите брой, посветен на Age of Empires - като цяло играта как се развива, какво ново, има ли турнири по нея, интересни неща около стратегията и новини, все пак излиза Age of Empires 3 The Asian Dynasties.
В България има много фенове на тази игра и те несъмнено ще се зарадват от това да видят любимата игра в любимото списание. Продължавайте все така да сте номер едно.

Lord Ниладор
Андрей Георгиев

Къде сте, фенове безкрай? Никой не гласува за Age of

Empires 3. Ако сте пичове, вероятно щяхте да подкрепяте играта, а не само да гласувате за Broodwar. А просто може би феновете на Age не са толкова много. Аз съм един от тях и понякога ми е самотно...

Са-шо, Са-шо, Са-шо!

Здравейте PC Mania, няма да пиша клишета, свързани с визията на списанието, работата на екипа и т.н. Имам една идея, която ще се хареса на повечето читатели, а тя е: Вие г-н Бойчев да пишете периодично по някоя друга статийка за някоя игра, много бих се вълнувал да я прочета, надявам се и другите читатели.
Втора идея (НЕВЕРОЯТНО! ИМАМ ВТОРА ИДЕЯ!), а тя е - малко повечко Gadgets, направо се кефя на MAX като ги видя и защо Razer Copperhead е по-добра от Logitech G5, аз лично имам G5 и съм адски доволен от нея. Поздрави! П.П. Също така може да сложите секция вицове. Георги Панайотов OWNAGE! Дъ Бест Уф Дъ Бест е!

Hacko Атанасов a.k.a slOw

Вицове и кръстословици можеш да намериш в ежедневниците. Нас ни нема в целата схема с ерзац. Преди години пишех за игри, както можеш да провериш в архивите. Днес ми остана само радостта да селектирам писанията на феновете, така що-то всички да са затапени, доволни и раздвижени. В един момент е добре човек да махне с ръка и да каже: "Стига работа, време е за удоволствие". И аз така с игрите - вече само за плезир ги употребявам.

Хейтъризмът се завърна

Здравейте, пичове от любимото списание!
Пиша ви за втори път, но сега за нещо по-важно: WoW или както аз му викам (world of lamecraft). Какво е това нещо, бе, хора - един мой приятел постоянно говори за "великата" игра WoW, а аз му викам: "Стига с тази world of lamecraft, играй на нещо по-добро от тази игра, а той: „Няма, това е най-яката игра на света". Вика ми, че на максимум детайли се виждало дори отражението на водата в закачалката на колана на грозния му орк.
И аз какво да направя - инсталирам си играта, оправям настройките - всичко на макс - влизам в сървъра и почвам да цикля. И какво е впечатлението, което остана у мене: "ТОВА Е НАЙ-ТЪПАТА ИГРА НА СВЕТА". Защо, ще ме питате сега. В другото изречение ще изредя "великите" работи на WoW.
1. Графиката е като за компове отпреди 5 години, аре да не е 5, но пак е много зле.
2. За онова нещо за колана и водата мога да кажа само: "ХА-ХА-ХА", то дори коланът не се виждаше, камо ли отражението на водата.
Имам още критики, но писмото ми става много дълго и затова спирам с това последно изречение. Играйте нещо по-различно от WoW, бе, хора. Годишно се издават по 5 много добри игри, аре почнете да играете на някоя от тях.

Голям ваш фен
Ивайло Савов от Варна

Що не си гледаш лятото, бе, Ивчо? Иди на плаж, огледай момите, направи нещо за своята душа. Престани да мразиш. Спри да търсиш кусури. Не обиждай другите. Лесно е. Бъди добър човек. Живеем в свободна държава (слава богу), така че никой не те кара с пистолет във врата да играеш на WoW, щом толкова много те дразни. Пусни си един Pacman и се напаткай с точици. Екстремна графика, уникален геймплей, зарибяваща. Играй си играта и спри да бъдеш лош.

Чудене

Здравей, мое любимо списание. Искам да ви кажа за моя проблем с игрите. Проблемът ми е, че не мога да стана добър в някоя игра, защото много бързо ми писва - ту почвам една и след 2 седмици и друга. Много се чудя на някои като играят 3 часа на дадена игра, а аз най-много 1 час и я оставям. Та искам един съвет - ще ви изредя няколко игри и вие да ми кажете на коя да играя: Counter-Strike, FIFA, Diablo и Raicing
Моля ви, кажете някоя и трия другите и я почвам здравата.

Ники Николов

Каране на колело в парка.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BRAND NEW

Стратегия по Halo

Създателите на популярната поредица Age of Empires не стоят със скръстени ръце. Оказа се, че разработват нова стратегия под крилото на Microsoft. Halo Wars експлоатира добре познатата ни история за войната между хората и връхлитащите върху тях извънземни от Съглашението. Играта се разработва паралелно за PC и Xbox 360, което означава, че собствениците на конзоли ще ѝ се радват едновременно с PC геймърите (за разлика от Halo 3).

От авторите на Gothic

Piranha Bytes и издателите от Deep Silver изгладиха противоречията помежду си (макар че бяхме останали с впечатлението, че авторите на Gothic имат разногласия с JoWooD). Сега те работят върху нов проект, който за съжаление, въпреки всичко, няма да има нищо общо с приключенията на Безименния. Както може би вече знаете, Gothic 4 ще има, но тя няма да се разработва от Piranha Bytes.

На поход към Константинопол

Kylotonn – геймстудиото, отговорно за появата на Ironstorm и трилогията Bet on Soldier - се труди усилено над CRUSADERS: Invasion of Constantinople. Това би трябвало да представлява екшън-приключенска игра, която ще излезе на пазара за PC и конзоли, за да ни въвлече в Четвъртия кръстоносен поход. Ще можем да поемем управлението на един от общо три смели рицари, тръгнали на поход срещу Византийската империя. Ще избираме измежду над сто и петдесет оръжия (мечове, брадви, боздугани, арбалети), ще екипираме героя си с допълнителни брони, ще научаваме още умения, ще прилагаме най-различни комбота и прочие.

GAS ДО ТЕНЕКИЯТА

Supreme Commander: Forged Alliance през ноември

THQ обявиха един от петте и може би най-очаквани нови проекта, разработвани от Gas Powered Games - Supreme Commander: Forged Alliance. Играта би трябвало да бъде завършена през ноември. Тя ще продължи историята на Supreme Commander и макар да не е "истинско" продължение, ще може да се играе, без да е нужно да инсталирате оригинала. Според Крис Тейлър - идейния баща на поредицата - във Forged Alliance ще има над 100 различни единици и една нова фракция.

Космически вариант на Dungeon Siege

Gas Powered Games пренасят в космоса обсадата на дънджъните! Моля?! В началото на юли въпросното геймстудио анонсира най-новата си игра, наречена Space Siege. Тя ще представлява сай-фай вариация на тяхната популярна фентъзи екшън-ролева геймка Dungeon Siege, ще се разпространява от SEGA и би трябвало да излезе на пазара за PC в Северна Америка в началото на идната година. Действието в Space Siege ще протича на Armstrong - колонизаторски кораб, на който се намират последните представители на човешкия род, избит почти до крак от неизвестна извънземна раса. Играчите ще поемат управлението на Сет Уокър - инженер, специализиран в кибернетиката, който ще бъде неочаквано въвлечен в битка за спасение на човечеството. Но каква цена ще плати, за да запази своята собствена човечност? Само играчът ще може да определи съдбата на Сет.

WCG 2007

Квалификационни финали

На 7-ми юли в интернет клуб I-център в подлеза на НДК се проведоха финалите за квалификациите за Световните киберигри 2007 (WCG). Над 10 часа се водеха оспорвани битки в 4 дисциплини. Финалистите ще представят страната ни през октомври в Сиатъл и ще се борят за награден фонд от 2 милиона долара. Ето ги и тях. Command & Conquer 3 - WE.JuSt.DIDI8 (Димитър Александров); WarCraft III: The Frozen Throne - [inFy]Sauron (Иво Спасов); FIFA 07 - [LnX]Slavkov (Огнян Томов) и crazyKON (Георги Георгиев); StarCraft - LaMeRR (Иван Христов) и eDDyiSrEADy (Еди Недялков).

TO BE CONTINUE

Какво се случи преди сянката на Чернобил да падне?

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – така ще се казва продължението на най-радиоактивния шутър за годината. То би трябвало да излезе в началото на 2008-ма, да ни запознае със събитията, разиграли се една година преди оригинала, и да ни предложи доста по-враждебна околона среда от досегашната. Очаква се Clear Sky да се възползва изцяло от възможностите на DirectX 10.

Искате ли още да ви е Ш.У.Б.Е.?

Sierra Entertainment анонсираха разработката на F.E.A.R.: Perseus Mandate - втори експанжън за ултрауспешния хорър шутър F.E.A.R. Той ще излезе през идната есен и ще продължи историята на оригиналната игра. Първоначално ловци, сега вие сте в позицията на преследвани. Планът е простичък - трябва да избягате. Очаквайте нови местности, още врагове и допълнителни оръжия.

Ужасът из Сайлънт Хил продължава

Konami Digital Entertainment разкриха разработката на Silent Hill 5 (работно заглавие) - продължението на една от най-добрите хорър поредици. То ще излезе на пазара за Xbox 360 и PlayStation 3 и ще разкаже историята на Алек Шепърд - ветеран от войната, завърнал се вкъщи от дълго презокеанско пътешествие, за да открие своя мистериозно изчезнал по-малък брат Джошуа. Странстванията му ще го отведат до малкото островно градче Шепърдс Глен и впоследствие - до Сайлънт Хил.

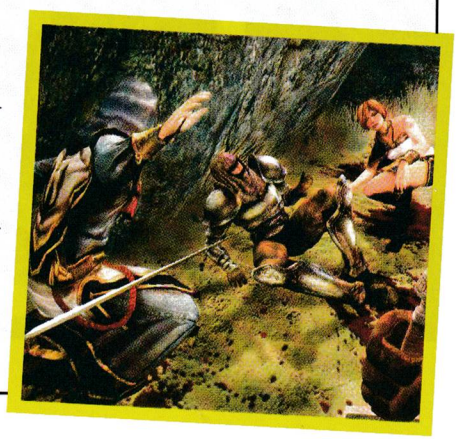
РАЗОЧАРОВАНИЯ

Auto Assault остана без гориво

На официалния сайт на Auto Assault - екшън ориентираното MMORPG с возила се появи информация, според която NCsoft спират поддръжката на играта в края на лятото. Сървърите ще бъдат затворени на 31 август в 00:00 часа. Причината за това е слабият интерес към геймката и ниските реализирани печалби.

Конзолна сила и магия

Оказа се, че Dark Messiah of Might and Magic: Elements няма да бъде нито експанжън за култовия екшън на Arkane Studios, захранван от Source енджина на Valve, нито пък негово официално продължение. За съжаление на потребителите на PC става въпрос за специално издание за Xbox 360. То се разработва от Annecy студиото на Ubisoft (надзиравано от Valve и Arkane Studios) и ще предложи преработено управление, което да пасне за геймпад, три невиждани досега тайни нива, възможност за прихващане на противниците, подобрен дизайн на мисиите и прочие.



MIXED

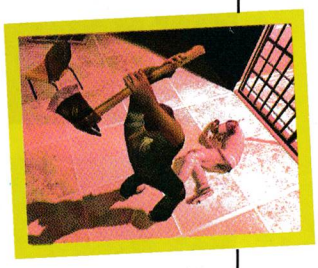
Gears of War и за PC

Epic Games потвърдиха, че Gears of War - едно от пилотните заглавия за новата конзола на Microsoft - ще бъде портнат и за PC. Във версията за компютър ще има пет нови части, редактор за карти, допълнителен мултиплейър режим и още много нови екстри, недостъпни за Xbox 360 потребителите.

Majesty продадена

Paradox Interactive се сдобиха с правата над Majesty - оригинална фентъзи стратегията, с която Cyberlore ни зарадваха през далечната 2000-на година. Това означава, че със сигурност рано или късно можем да очакваме официално продължение, за което се заговори още през 2003-та. Каквито и да било подробности относно бъдещото заглавие обаче са все още неизвестни.

Петицията срещу забраната на Manhunt 2 набира сила



Почти три хиляди подписа са събрани в наскоро подхванатата петиция (petitions.pm.gov.uk/Manhunt2/) във връзка с отказа на British Board of Film Classification да даде рейтинг на Manhunt 2 - продължението на противоречивия екшън на Rockstar Games, изпълнен с насилие. Това означава, че нито един жител на Великобритания, бил той и над осемнадесет години, няма да може да играе на играта. Manhunt 2 е първата геймка от десет години насам във Великобритания, която BBFC отказва да пусне на пазара (досега единствено Carmaggedon бе представлявал проблем за организацията). В Америка Manhunt 2 получи рейтинг "Само за възрастни" от Entertainment Software Ratings Board, който Nintendo и Sony не приемат за своите конзоли. Така на практика играта няма да бъде достъпна и за янките. На този етап Take-Two са преустановили плановете си за издаването на този екшън, докато не намерят решение на проблема. Ако искате Manhunt 2 да види бял свят, подпишете се и вие в петицията!

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

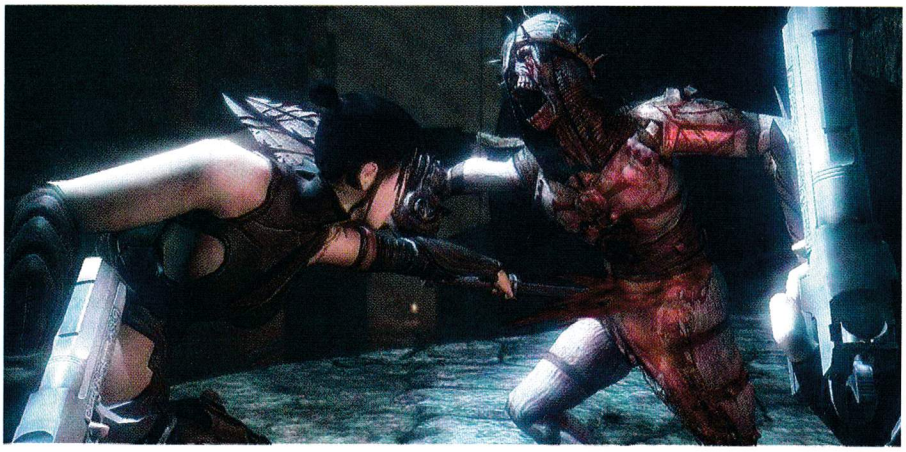
BioShock	2k Games
Guild Wars: Eye of the North	NCsoft
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
Blazing Angels 2: Secret Missions	Ubisoft
Medieval II: Total War Kingdoms	SEGA
Madden NFL 08	Electronic Arts
Sword of the Stars: Born of Blood	Destineer
Stranglehold	Midway Games
Loki	Focus Home Interactive

Пламен Димитров

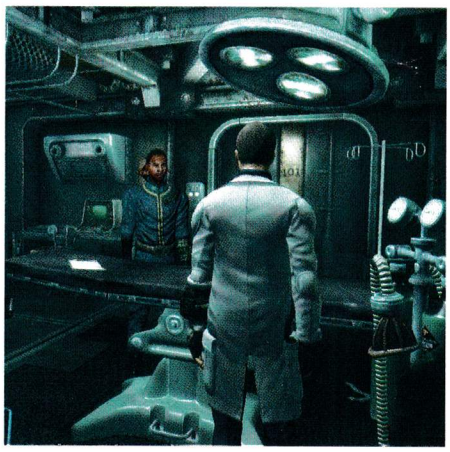
Много по-малко, но все така интересно

E3 Media and Business Summit

Clive Barker's Jericho



Fallout 3



Crysis

Доскоро Лос Анджелис се превръщаше в нещо като Светите земи за геймърите в средата на май всяка година. Десетки хиляди играчи от цял свят (или поне тези, които можеха да си го позволят) се събираха в Los Angeles Convention Center (LACC), за да видят какво са им приготвили геймърските богове за следващите месеци. Electronic Entertainment Expo, по-известно просто като E3, представяше бъдещите хитове на фона на оглушителна музика, заслепяващи неонови светлини, оскъдно облечени момичета и огромни екрани с филми и демота. През 2006 г. една от компаниите-участнички – NCsoft – дори беше глобена $5000 заради прекалено големия шум, който вдига с презентациите си. Тогава, преди една година, си мислехме, че шоуто просто няма как да стане по-голямо...

И наистина се оказа, че няма как. Два месеца след края на миналогодишното експо, организаторите му от Electronic Software Association обявиха, че следващата година нещата ще се променят драстично. Изложението беше преименувано на E3 Media and Business Summit – вместо да представлява лъскаво шоу за масите, то вече ще акцентира само върху бизнес измеренията на гейминдустрията. Присъствие можеш да си осигуриш само с покана, така че посещаемостта рязко спадна от 60,000 души миналата година до едва 5000 през тази. Експото напусна и удобния LACC – основната му изложбена част беше поместена в един хангар (да, хангар), така че журналистите бяха принудени да обикалят между различни хотели в Санта Моника, където отделните компании изнасяха презентациите си. Заради смаляването на размера с павилиони разполагаха само гигантите в бранша от типа на Nintendo, Sony, Microsoft и EA. Броят на игрите също е сериозно намален – на E3 2006 компанията Sony представи над сто PS3, PS2 и PSP демота, но има едва дузина заглавия тази година. Една от положителните страни на преструктурирането е, че опашките от журналисти, чакащи да пробват някоя игра, силно са намалели поради липсата на обикновени ентусиасти и кибици. Така че няма как да не забележим, че E3 е просто сянка на предишните си издания...

Какво ново на PC хоризонта

Отсъствието на голямо количество игри обаче изобщо не означава, че на E3 няма качествени представяния – напротив, добрите заглавия дори изпъкват, след като не трябва да се състезават за внимание с още стотина други по-посредствени такива. Отново доминираха конзолните джитки, но това не изненадва никого от години. Ето какво по-интересно ни беше показано на тазгодишното E3...

FALLOUT 3

Въпреки че беше демонстрирана в работен вариант няколко седмици по-рано, Fallout 3 предизвика фурор и на E3. Продължението на култовата поредица вече се разработва от Bethesda, работи с подобрен Oblivion енджин и изглежда просто фантастично. Възможностите за избор и ситуациите, в които може да попадне играчът, са сякаш безкрайни, а самата игра се стреми да остане максимално вярна на оригинала по отношение на атмосферата, като този път действието започва във Vault 101. Играта на пръв поглед изглежда като стандартен екшън, но статистиките на героите също ще играят важна роля в геймплея. Хиляди фенове очакват възраждането на Fallout серията и евентуален провал на третата част би струвал на Bethesda много повече от няколко непродадени бройки. Поне аз съм почти убеден, че играта ще е тотален хит.

CRYSIS

Хърватите от Crytek, автори на Far Cry и очевидно обсебени от сричката "cry", представиха своето най-ново заглавие Crysis – една от най-очакваните игри на годината и без съмнение една от най-красивите като графика. На демонстрацията беше показано първото ниво на играта, в която ще се биете на страната на американската армия срещу севернокорейци, а впоследствие – и срещу извънземни. Бяха показани някои от възможностите на бойния нанокостюм на главния герой, който в зависимост от настройките може да направи нашия солджър по-силен, по-бърз, по-издръжлив или пък невидим. Нивото на трудност е с една идея по-ниско от това във Far Cry, но все още остава сериозно. Отсега е ясно, че джиткта ще върви само на най-доброто като хардуер, така че подгответе се от рано.

BIOSHOCK

Според някои западни колеги това е ИГРАТА на изложението. Изключително красива, с добра атмосфера и интересен геймплей. Няма да се впускам в детайли, защото след няколко страници ще намерите цяло превю за нея. Отсега съм готов да се обзаложа, че това ще е една от претендентките за игра на годината, когато излезе.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Умението на човешката раса да сее разрушение е било демонстрирано твърде успешно през Втората световна война, няма съмнение. Но съвременността също има своя потенциал в тази област. Именно към днешни дни се е запътила Call of Duty 4 – Шмайзера си е Шмайзер, но не може да се сравнява с чисто нова M4-ка. Поредицата CoD се пренася в модерността (хей, щом Battlefield успя...), като можете да кажете сбогом на нацистите – този път ще се бием с руски ултранационалисти и бунтовници от Близкия изток (клиширано до немай-къде, ама какво да правим, ЮЕсЕй-ска им работа).

Запазени са чертите и на предишните части – липса на индикатор за живота, регенериране на кръв и т.н., но все пак без да имате чувството, че играете стар CoD с нови модели. Битките ще са по-ожесточени от всякога, а ключът към победата ще е добрата координация, бронираните и военновъздушните части. Дано само не е също толкова кратка като втората част, но поне няма да повтори грешката на тройката и да излезе единствено за конзоли.

WORLD IN CONFLICT

Една от най-интересните стратегии на шоуто, World in Conflict показа, че хубавата графика и специалните ефекти не са само за шутърите.

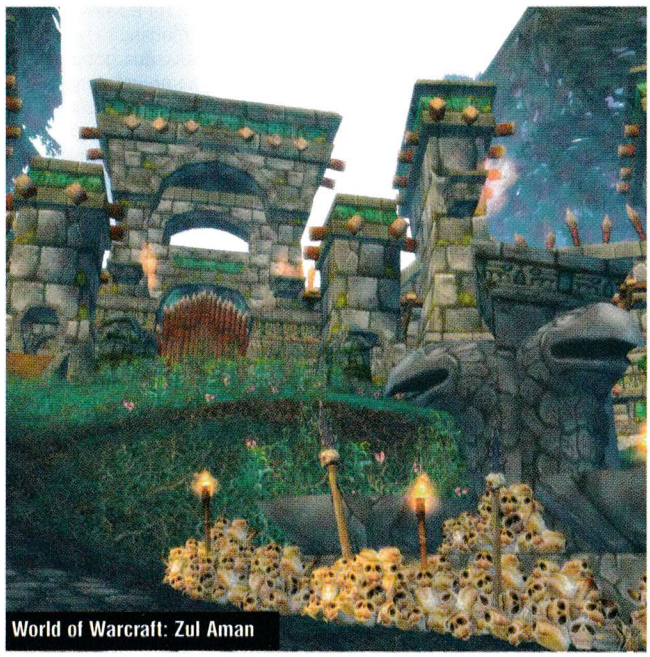
Историята е позната, но въпреки това интересна: в средата на осемдесетте на XX век Съветският съюз е изправен пред дилема – дали да се разпадне мирно и тихо или да тегли една майна на всички и да направи последен опит да завладее света. Всички знаем какво става в реалността, но в света на WiC руснаците нападат Западна Европа и стоварват морски десант в Съединените щати. Геймплеят обещава да е оригинален и интересен, а графиката ще е направо зашеметяваща.

Играта ще работи с DirectX 9 и 10, като разлики във визията

World in Conflict

Cal of Duty 4 Modern Warfare

Universe at War: Earth Assault


World of Warcraft: Zul Aman

определено ще има.
Например ако хеликоптер премине над дим при DX 9, няма да стане нищо, но при DX 10 пушекът ще реагира реалистично на въртящите се перки на машината. Наскоро излезе отворена бета (за съжаление само за САЩ), така че от финалната версия едва ли ни дели твърде много време.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Пичовете от Petroglyph се справиха добре с Empire at War и макар тя да не достигна звезден статус, в никакъв случай не беше провал като повечето игри по филми. Този път авторите са се заели с изцяло оригинален нов продукт – стратегията Universe at War, в която Земята е нападната от три могъщи извънземни раси и вие ще трябва да изведете една от тях до победа. Това са The Heirarchy, които разчитат на грубата сила и гигантските бойни машини; Novus, живи машини и бивши роби на Йерархията, които водят партизанска война и затова залагат на спотайването в сенките; и Masari, извънземни, заселили се преди хилядолетия на нашата планета, отговорни за всяка конспирация, известна на човечеството.
А самото човечество? То лежи на парчета в някоя канавка, предполагам. Животът на низшите раси е тежък... Играта ще се възползва от възможностите на инициативата Games for Windows, така че ще можем да премерим сили срещу играчи с Xbox 360, което повдига някои въпроси за управлението, но ще изчакаме и ще видим.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Макар че трудно ще се класира за игра на експото, Jericho е една доста обещаваща джитка. В нея ще командвате отряд от елитни войници с паранормални способности, които са натоварени със задачата да унищожат древно зло.
Интересното е, че наистина ще управлявате целия отряд, защото героят ви има способността да се пренася в чужди тела, така че по желание можете да поемате управлението на произволен член на екипа, като по този начин се възползвате и от специалните му умения. Авторите обещават играта да е наистина ужасяваща, с цялата доза страх, която можете да поемете, а вероятно и повече.

WORLD OF WARCRAFT: ZUL'AMAN DUNGEON

Този път не чухме нищо за нов проект от Blizzard, но все пак и те имаха какво да покажат. Новото елитно ниво за WoW – крепостта на горските тролове Zul'Aman ще бъде пусната с безплатен пач съвсем скоро. Тя ще е нагодена за десет човека и ще стои малко над Каразан по степен на трудност. Отново ни очакват битки с тролове из главния им град в областта Ghostlands, но наградите изглежда ще си заслужават. Като оставим на страна новия дънджън, от Близард обявиха още две много важни нововъведения, които ще станат реалност скоро: вграден в играта гласов чат, елиминиращ нуждата от и превъзхождащ многократно външни програми като Ventrilo и Team Speak; и възмож-

КОНКУРЕНТНИТЕ ИЗЛОЖЕНИЯ

Leipzig Games Convention – Лайпциг, Германия. За пръв път се провежда през 2002 г., а през 2006 е посетен от над 180,000 души – три пъти повече от E3 2006. След "понижаването" на E3 се очаква GC да стане още по-важен за индустрията занапред.
Tokyo Game Show – Токио, Япония. Провежда се от 1996 г., предвижда се да бъде през септември и ще спори с немското шоу за титлата на най-посещавано геймърско изложение в света.
Penny Arcade Expo – Сиатъл, САЩ. Организиран от авторите на популярния уебкомикс Penny Arcade, PAX има потенциала да стане най-големият фестивал за компютърни, конзолни и настолни игри в Северна Америка със своите близо 20,000 посетители през миналата година. Особено след западането на E3.
Entertainment for All – Лос Анджелис, САЩ. Духовният наследник на E3, който ще се проведе за пръв път през октомври тази година в добрия стар LA Convention Center. Дали E for All ще е успешен (и дали ще се реализира изобщо), предстои да узнаем.

ност за създаване на банка на гилдията, правеща ненужни персонажите-мулета.

Новините от конзолния фронт

HALO 3

Флагман на Xbox конзолата от години, поредицата Halo е на път да се сдобие с нов член в семейството. Новият Halo 3 обещава да е по-красив и по-напрегнат от всякога, но остава да видим дали ще успее да е достатъчно различен. Графиката ще е на отлично ниво и поне конзолните геймъри няма защо да се притесняват на тема остарял хардуер. Мултиплейърът отново ще е напечен, а вече ще можете да записвате мачовете като клипчета и да ги разменяте с други играчи. Подобрен ИИ, масивни битки с превозни средства, интересна история – в играта ще има всичко това и още, но въпросът дали ще успее да придобие собствена индивидуалност остава. А и да се надяваме, че няма да трябва да чакаме нова операционна система от Microsoft, че да я видим и на компютър.

FABLE 2

Питър Молиньо е талантлив геймдизайнер и явно е дал обет във всяка негова игра да има по една нова концепция, или в противен случай да прекарва две години в манастир. Демонстрацията на Fable 2 беше съсредоточена около новата и според някои революционна система за водене на бой. А тя е, че всички атаки ще се извършват само с един бутон от джойстика (X). Че ние така играехме и на Street Fighter, когато бяхме млади, ще кажете – да, но тази система все пак има своите тънкости, така че хем да е елементарна за всеки, хем да е приятна и да има разлика между майстор и нуб. Друга интересна подробност е, че в играта реално не можете да умрете, а само ще изпадате в безсъзнание и ще трупите белези; има друг бутон, който ви показва коя е най-интересната ситуация, случваща се около героя ви и други малки врътки. Дано Fable 2 излезе и за PC по някое време.

Финал

Тазгодишното E3 ще бъде запомнено, ако не с друго, то поне с отсъствието на лъскавите глезотии от предишните години. Журналистите трябваше да търчат като луди напред-назад из Лос Анджелис, за да намерят правилното място, презентациите бяха кратки, а и естествено най-тъжното от всичко беше, че нямаше никакви полуголи мадами или поне невиртуални такива ;). Като цяло E3 2007 не може да се нарече провал, макар че е сериозно разочарование за редовия фен, а и за някои от компаниите, участвали в изложението. Не е ясно дали големите в индустрията ще искат да се включат и догодина, така че съдбата на експото виси на косъм. Дано имаме за какво да четем и следващия юли.

Жанр: **MMORPG**
Издател: **EA**
www.warhammeronline.com
Излиза: **начало 2008-ма**
Платформа: **PC, online only**

Владимир Тодоров

WAR срещу WoW – битка за милиони!

Warhammer Online: Age of Reckoning

От създателите на Dark Age of Camelot! Направена по една от най-популярните и брутални вселени на Games Workshop, водеща началото си от далечната 1983-та!

Тези две изречения би трябвало да бъдат напълно достатъчни, за да побият тръпки по гърбовете на пристрастените MMORPG-геймъри и да накарат всички любителите на качественото фентъзи да цвилят от кеф.

В ерата, доминирана от World of WarCraft обаче, какво по-различно и по-интересно би могла да предложи една нова фентъзи-игра, за да накара поне част от осемте милиона жители на Азерот да напуснат своя виртуален дом?

1 Realm vs. Realm – основата на WAR
WAR ще бъде изцяло отборна игра, която ще центрира върху PvP (или RvR, както Mythic предпочитат да го наричат). Всичко в нея - всеки куест, всеки изкован предмет ще бъде свързан с войната, която армиите на Реда и Унищожението водят помежду си.

2 Безкрайни сражения
PvP битките в WAR са буквално навсякъде – дори в първата стартова територия. Расите на върховните елфи, имперските хора и джуджета постоянно се колят със зеленокожите, тъмните елфи и хаоса по най-различен начин – из бойни полета, в сценарии и в скърмиш-сражения.

3 Готови за обсада
Кулминацията на всеки конфликт ще бъде превземането и плячкосването на вражеската столица, стига да имате достатъчно точки „победа". Те се трупат от убийството на други играчи и дори от правенето на PvE куестове. Така дори ниските нива герои допринасят за напредъка във военното дело.

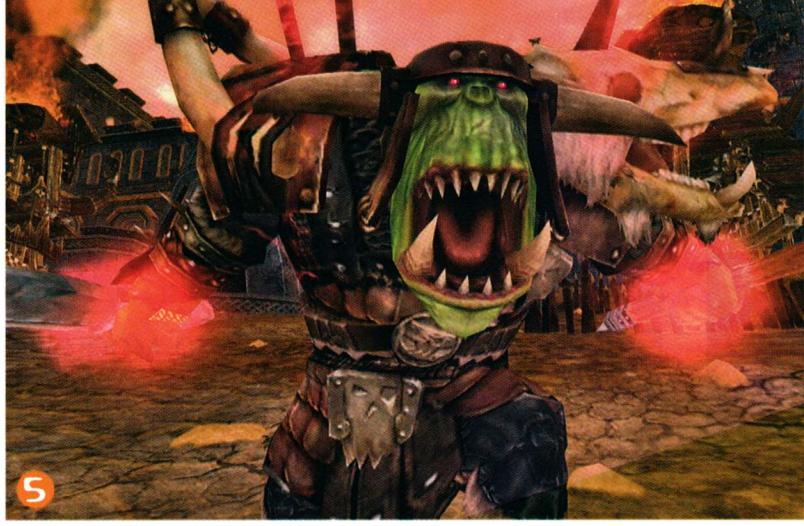
4 Усещане за промяна
Колкото по-мощно става вашето джудже, толкова по-дълга ще бъде брадата му, с която почита предците си. Орките стават по-едри, по-мускулести, с по-натруфена броня, по която да слагат трофеи като черепи например.

5 За всекиго по клас
Всяка раса ще притежава по четири ясно различими карие-ри или класове. За зеленокожите например това са Black Orc (танк), Orc Choppa (DPS), Goblin Shaman (лечител) и Goblin Squig Herder, напомнящ хънтърите в WoW, но може да се вселява в pet-а си!

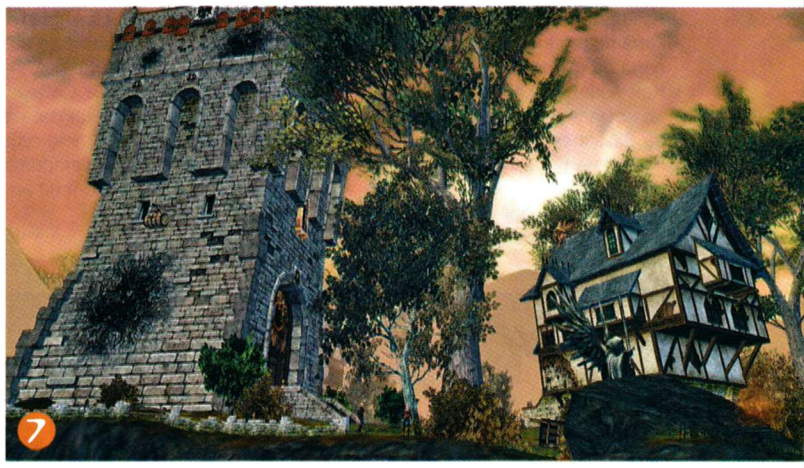
6 Умни мисии
Куест системата на WAR изглежда изключително добре замислена. Убивате моб и ако това е от значение за някого, ще бъдете възнаградени независимо дали той предварително ви е дал куеста или не.

7 За любопитните натури
Онези от вас, които предпочитат да изследват териториите и да се наслаждават на красотата им, а не просто да проверят координатите на даден куест, също ще бъдат възнаградени по множество начини. Натъквате се на елф със забит в стомаха меч. Извадете го и готово – получавате безплатно оръжие.

8 Публичен куест? WTF?
Когато влезете в конфликтна територия, ще бъде уведомени за хода на т.нар. "публичен куест" и за това с какво бихте могли да помогнете. Той има няколко етапа и кулминацията обикновено е убийството на нещо голямо и лошо. Цялостният ви принос определя качеството на наградата, която ще получите.


5

6


7

8

4

Жанр: **Екшън/Ролева игра**
Издател: **2K Games/Irrational**
www.2kgames.com/bioshock
Излиза: **24 август 2007**
Излиза за: **PC, Xbox 360**

Пламен Димитров

Биологичното и генното модифициране водят до пристрастяване

BioShock

"Нима човек не заслужава плодовете на своя труд? Американското правителство казва, че те принадлежат на бедните, Ватиканът казва, че принадлежат на Бог, а комунистите – че принадлежат на всички. Само тук, в този свят, свободен от поквареното влияние на слабите, човек може да просперира, независим от влияния и цензура."

Не е лесно да опънеш нервите на корпоративен гигант, но на хората от Irrational явно им допада да дърпат бика за рогата. Кен Ливайн, главният дизайнер на компанията, както и екипът на BioShock, извъртяха готин номер на EA, която може и да притежава правата върху името System Shock, но не може да патентова уникалния геймплей, който направи въпросното заглавие култово. BioShock обещава да бъде истинският System Shock 3 във всички аспекти, освен по име. И какво от това, че авторите са принудени да стъкмят изцяло нова история за случая...

Когато мечтите отиват на зле

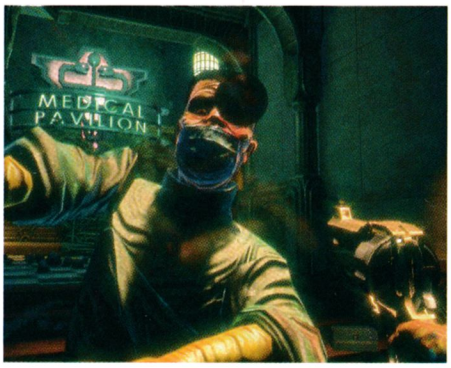
Историята започва в началото на двадесетия век, когато в Русия се ражда бъдещият предприемчив индустриалец Андрю Райън (не, и аз не знам защо не се казва Андрей Райнович). Малко след създаването на Съветския съюз Райън успява да избяга от родината си, след като губи цялото си семейство, затрито от корумпирания апарат на новата държава.

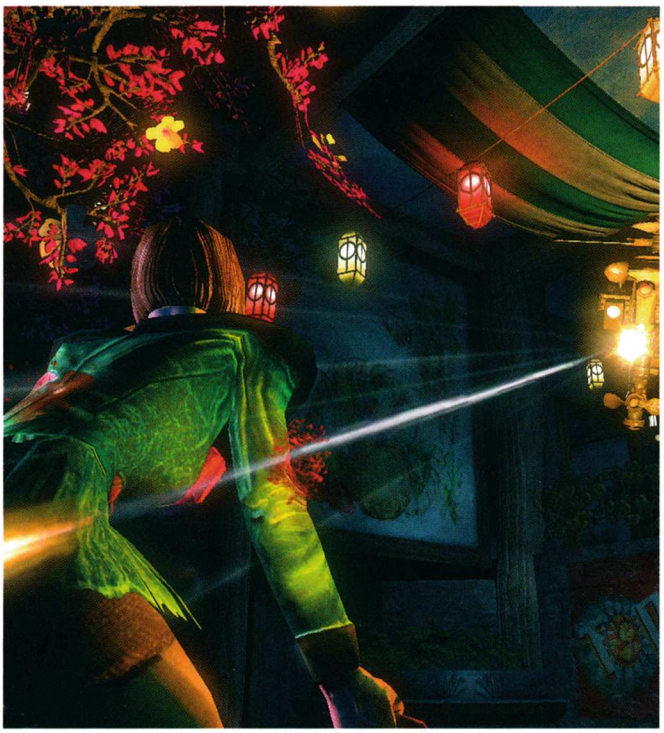
Заживявайки в Съединените щати, отначало той се издига в обществото, но скоро вярата му в светлото бъдеще е помрачена от събития като Голямата депресия и атомните бомбардировки над Хирошима и Нагасаки.

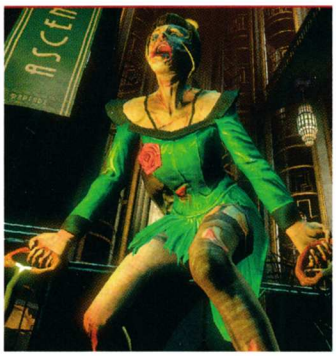
След края на Втората световна война той разбира, че настоящото общество е обречено и го напуска завинаги. Използвайки завидните си финансови средства, той решава да построи огромен подводен град, който да приюти неговата визия за нов свят – абсолютният индивидуалистичен капиталистически рай, където всеки ще работи за себе си, вместо за цялото. Градът бил наречен Rapture (на името на християнска доктрина) и бил проектиран да е изцяло самодостатъчен и независим от външния свят, добивайки енергията си от подводни вулкани. Населението му било съставено от хора, които Райън подбирал лично, смятайки ги за елита на човешката раса. За известно време новият свят просперирал.

Балансът на обществото обаче бил нарушен от ново научно откритие – вещество, наречено ADAM, което можело да се използва за усъвършенстване на човешкият организъм, подобряване на физическите и умствените качества, лекуване на болести и наранявания и още много други. Материалът все пак имал и негативни странични ефекти – излагайки се на влиянието му, хората губели част от човешкото в себе си и постепенно се пристрастявали към него.

Така избухнала истинска надпревара във въоръжаването с ADAM между Райън и Танебаум –







предприемачът, който контролирал производството на веществото. Надпреварата скоро прераснала в гражданска война, която разклатила из основи подводната утопия.
В края на краищата спечелил Райън, но цената била прекалено висока – новото му общество било на практика разрушено, а повечето от обитателите на Rapture станали мутанти, чието единствено занимание било набавянето на още ADAM.
Огромните жилищни комплекси, заводи и лаборатории били разрушени, а долните нива на града били наводнени. Играчът поема ролята на неназован оцелял от самолетна катастрофа, който попада в бившия рай случайно и за когото измъкването оттам може да се окаже доста сериозен проблем.

Да се впишем в картинката

Веднага става ясно, че без да използвате новото вещество, няма да имате никакъв шанс за оцеляване във враждебната среда на Rapture. Събирайки ADAM, играчът ще може да получава различни подобрения, наречени Plasmids.
Те силно наподобяват кибернетичните модули от System Shock и ще ви дават най-разнообразни бонуси като невидимост, телепортация или различни видове специални атаки.
Изглежда, че тези плазмиди освен всичко друго ще променят героя и визуално, добавяйки още нещо към усещането, че въпросното вещество води до загуба на човешкото в него.
Друг ресурс в играта е EVE, еквивалентът на маната във фентъзи игрите, която ще позволява използването на споменатите специални умения.
Освен всичко останало, ще ви трябват и пари за покупката на оръжия и плазмиди, ако не успеете да си ги набавите по друг начин.
Обикновените оръжия ще са податливи на модификации от страна на играча, като ще можете да си сглобявате дори свои собствени амуниции, капани и т.н.

Атмосферата

BioShock заменя sci-fi света на идейния си баща с атмосфера от шейсетте години на миналия век и това се очертава като доста интересна идея.
Rapture е изграден в стил Арт Деко, който би трябвало да символизира бъдещето, в което науката и индустрията най-накрая надделяват над злото и тъмнината на човешката природа, но ако съдим от подводната утопия в играта, това много-много не се е получило.
Освен от това течение в изкуството, авторите са черпели идеи и от някои от най-известните автори на утопии и антиутопии като например Джордж Орует. В подводния град всеки е сам за себе си – това ще се отразява и върху изкуствения интелект на противниците ви, които ще имат свой живот и в повечето случаи, ако ги оставите на мира да вършат това, което са си наумили (в 99% от случаите – да си набавят още ADAM), няма да ви досаждат особено. Поведението им може да бъде използвано от играча за постигане на собствените му цели - например ще е възможно да настроите двама противници един срещу друг или да накарате някое NPC да ви помогне за дадена задача. Авторите обещават, че дадена ситуация никога няма да се повтори при преиграване и преживяването ще е напълно различно за различните геймъри в зависимост от поведението им – доста смели думи според мен, но ще видим резултата след по-малко от месец. Задачата пред BioShock не е никак лесна – макар и с друго име, тя ще трябва да отговори на високите очаквания на феновете на поредицата System Shock. Играта ще работи с новия Unreal Engine 3.0, което гарантира високото качество на визията – поне тук няма да има проблем.
Сега остава само да се надяваме и атмосферата да е също толкова грабваща, колкото се очертава засега, защото се задават месеци на тежка конкуренция. А и Fallout 3 чука на вратата.

Потърсете в добрите книжарници
„ПРОИЗХОД" – книга 3 от фантастичната поредица на

СТИВЪН БАКСТЪР

„МНОГООБРАЗИЕ"

www.infodar.com

ИнфоДАР

Жанр:	**Симулатор**
Издател:	**Atari**
	http://www.atari.com/driver
Изисквания:	**P 2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, PSP, Xbox, Wii**
Мултиплейър:	**Не**

Георги Панайотов

Хипи генгстъ постановка в три сцени!

DRIVER: Parallel Lines

Седеше и се взираше тъпо в стената пред себе си. "Бог да го начука на Америка, аз съм ПУ-ИЧ", съобщаваше кротко графита пред него. Отбеляза мимоходом, че неизвестният артист е съмнително прав и несъмнено тъпанар. Имаше бегли спомени как се озова в задънената улица... Нещо за куки, излитане през рампа и звука от разбиващите се зад него возила. Като на бавен кадър чуваше тежкото "ууп-ууп-ууп", издавано от перката на полицейския хеликоптер. Последното, звучащо все по-силно и по-силно, го извади от унеса. Промърмори:
- Чий го диря в това лирично отклонение! Тия автори съвсем са се разпуснали в жегите... Изплю се, запали цигара и лениво се понесе към Бърлогата.

Първият Driver си беше култ, откъдето и да го погледнеш. 3rd пърсънче, с акцент над автомобилните гонки, проследяващ живота на полицай дийп ъндър къвър (къвър, а не кавър - с второто се занимават пайнерките ни) и дийп инто шит.
Вторият Driver беше просто бледо копие на лявата ръка... така де, на първия. А третия... за третия просто не ми се говори. Имаше добри идеи, имаше екшън, имаше и неоптимизиран енджин и нещо толкова здраво куцащо, че просто в даден момент ставаше unplayable. И ето, че сега си имаме четвърти. Всъщност така е при хронологичен поглед към франчайза. Защото при преминаването на поредицата под крилото на UbiSoft бива решено всичко глупаво от тройката да бъде изхвърлено, заедно с екипа, отговорен за резила. И като са теглили чертата, се оказало, че от предишния екип са запазени чистачката, момчето с пиците и 3 златни рибки от офисния аквариум. С други думи - започнато е отначало: концептуално, геймплейно - всичко. А вместо все по-досадната история за куката под прикритие, е направен един приятен prequel на целия франчайз, отвеждащ ни в златните хипарски години...

Из дебрите на Голямата ябълка

New York в края на 70-те. Прекрасно местенце, всеки дришльо с желание може да се напие или да изчука някого почти безплатно (играта е за 16-годишни и нагоре, свиквайте с езика). Вие сте току-що пристигнал в града от дълбокия прованс, с дълга коса, смешни очила (които пак са на мода сред фьешън гейчетата, btw) и едно-единствено умение - да карате коли.
И то какви! 70-те са златната ера на Musce Car бизнеса. От поръчка на поръчка героят постепенно се набутва дълбоко в подземния свят на града... а от там... да кажем, че играта има няколко основни и наистина неочаквани обратни точки, които ще ви изведат точно там, където не сте и очаквали.

Клонинг?

Първото ви впечатление от Driver: Parallel Lines най-вероятно ще е за GTA клонинг. И донякъде ще сте прави. Всичко, което не работеше в тройката, е заменено с елементи именно от Rockstar-ската игра.
Но това все пак си е Driver и има някои много специфични страни. Иначе всеки би се чувствал в свои води в интерфейса и начина на игра. Базисно имаме 3rd person екшън, в който можете да налазите абсолютно всяко возило и между мисиите да поемате разни странични повтарящи се задачки, носещи ви кинти. Дори интерфейсът е едно към едно с този на GTA. Разликата е, че ако ви погнат, колата ви и вие самите ще събирате "Жега" в различни скали. Така, ако не си подадете носа от нея, можете спокойно да я зарежете и да се измъкнете безнаказано, ако ще и цялата национална гвардия да е по петите ви.
Основната разлика с Големата Кражба, е в автомобилите и тяхната употреба. Докато в много случаи в GTA използвате колите само като начин да се придвижиш до следващата си мисия, тук те са вторите ви крака.
Но най-много ме израдва гаражът. В него можете да паркирате всяка откраднатa кола от даден тип. След това може да я извадите оттам по всяко време, без лимит на прибраните возила. И ако в GTA имаше подобна опция, то запазването на колите беше безсмислено заради това, че ако ги зарежете на улицата заради мисия или влезете в магазина, нямаше начин после да си ги върнете. В Driver колата ви се прибира автоматично в гаража в момента, в който слезете от нея и я оставите на произвола. Всяка кола има

три характеристики

- ускорение, максимална скорост и управление. Всъщност всяко возило, защото в Driver няма да се ограничите само с коли. На ваше разположение е пълна гама леки МПС-та, като четиривратни и двувратни седани, споменатите вече "Мускулни" коли, спортни такива, мотоциклети, джипове, автобуси, камиони и тежки машини (пожар-

ни коли, дори танк). Всяка една от тях подлежи на тунинг в момента, в който влезе в гаража ви. И точно тук Driver, подрапващ зад GTA, се засилва и го изпреварва.
Като махнем настрана километража, показващ точно с каква скорост цепите мрака и колко мили сте навъртели до момента, опцията за промяна на всяко возило е нещо, което определено липсваше в GTA сериите. Започвайки с прости неща като боядисването и поправка на поетите през мисиите щети, можете да подобрите в три степени двигателя на всяко возило и да му монтирате Нитро бутилки.
Може да смените цялостния вид на купето. Или пък да настроите фино, като в професионален симулатор, твърдостта на спирачките, височината на окачването и какво ли още не. Това гарантира, че след известно време и малко кеш вашата бракма ще е уникална и много по-добра от всичко друго на улиците. Дори местният вариант на фолксваген костенурка може да се превърне в един изключително бърз и брутално изглеждащ звяр.
Пиването по колите е и готин Money Sink, който да ви мотивира постоянно да ръчкате из различните мини игри и да събирате кеш за ъпгрейди.
Нали си спомняте как в GTA в един момент събирахте толкова много кинти, че нямаше за какво да ги изхарчите. Пак от гаража, ще можете да се снабдявате с амуниции за оръжията си, а ако едно пушкало влезе в инвентара ви, няма начин да изчезне оттам.

Ремонт ми дай, но ако може без пари...

Никой да не мърда - узито е заредено!

Оле, има и флауър пауър скул бус!

Летя с колата, нататък, нататък

Ама съм куул за трима поне

Куките ме дебнат, искат да ме е*нат... нееее и този път!

Да изчезнеш за 60 секунди

В мини игрите има доста голямо разнообразие. Както вече споменах - акцентът в Driver пада върху карането, за това освен по сюжет не можеш да влизаш в сгради и няма такива хрумки като игра на ротативки, пощипване на мацките в нощните клубове или денсинг. Копирани са такси-мисиите и дотам. Всичко останало е като в екшън филмите от 70-те. Можете да се включите в някое стрийт ресинг състезание, да преследвате длъжник, докато не кихне пачката, да крадете коли за норматив и да ги карате при поръчителя и дори да участвате в съвсем редовно, пистово състезание.
Последната опция е жестока - за първи път в такъв тип игра можете да загърбите града и да се впуснете в серия от гонки на различните предвидени за целта писти. Всяка е с три степени на трудност, като за първата ви е достатъчна всяка сравнително по-бърза кола. При най-високото ниво обаче, ако не сте ъпгрейднали на максимум двигателя на спортна кола и не сте й сложили нитро, по-добре изобщо не започвайте. Ако ползвате някое от личните си возила, ще ви е по-лесно във всички мисии, но пък парите за поправка ще ядат голяма част от бюджета ви. Със закупуването на бронирани стъкла и гуми обаче ще си спестите много неприятности.

Светът

Действието в цялата игра се развива само и единствено в New York. От Бруклин до Манхатън и обратно. Макар и да е доста по-голям от всички градове в GTA: San Andreas, той си остава само един. Няма ги тучните провинции и различното усещане от новото място. Дизайнерите са разбрали това и с един много хитър ход успяват да сменят сетинга на играта и да преместят историята в наши дни. Иска ми се да ви разкажа за брилянтния преход в сюжета и къде точно ще се озовете, как ще се промени почти изцяло начина ви на игра и превоз, но това би спойлало брутално удоволствието от изненадата. Затова по-добре си я открийте сами.
Самият град е едно към едно с реалния - ако не вярвате, отворете си Google Earth. Има един-единствен малък проблем. В желанието си към реализъм, минал от управлението на колите до поведението на различните оръжия, Codemasters те хвърлят в джаза на най-бруталните задръствания евър. В смисъл - това е наистина автентично, по 15-20 коли в платно, малки улици и изчакване на всеки светофар. И щеше да е много забавно, ако играта беше симулатор на Икарус от градския транспорт. Но не е. И при абсолютна всяка мисия ще го усещате болезнено. Просто трафикът трябва да го има, докато ви гонят куките или се юркате в състезание, но не и да създава истински стени от двете страни на платното. Айде там, където има тротоари, се прегръща - газите наред, но си стигате до мястото. За жалост не навсякъде можете да поемете по заобиколен маршрут. Да не говорим, че всички тези коли генерират адски много изчисления на процесора ви и фреймрейта се сдухва като метъл, озовал се на концерт на Азис. Когато пък трябва едновременно да карате бързо и да пуцате сватбарски през прозореца, циркът става пълен. Много пъти ще преигравате една и съща мисия с надеждата, че този път енджинът ще генерира по-малко МПС-та по избрания от вас маршрут.

Финале

Да - Driver: Parallel Lines си е GTA клонинг (и за това му се намалява геймплейната оценка с единица за преписване), но е най-добрият, излизал до момента за PC и с достатъчно уникални елементи, за да блести. А най-готиното е, че можете да подкарате играта на доста слаби от днешна гледна точка машини, което не й пречи да изглежда много добре при съответния силен хардуер.

Събуфър

Можете да си купите саундтрака на играта като отделно CD. Дали си струва? Определено да. Изборът на парчета е уникален. Най-доброто от 70-те и 80-те, включващо брутални песнопойки от типа на "Walking on the beatches, watching at the bitches!" (Peaches на The Stranglers). Перфектно смесваща се с атмосферата на играта музиката (куките ви гонят, а в тонколоните на колата бучи "One way, or another, I'm gonna find ya, I'm gonna getcha, getcha, GETCHA!") минава от началото на punk-а през разцвета на soul-а (The Temptetions) и златните години на рока. С други думи - кефи максимално. Само една забележка - пропуснато е регето и няма опция за накатерване на собствени mp3-ки, които да слушате по време на игра.

NIVIDIA GeForce 6200
PCI, 256MB DDR, DVI-I,
VGA + S-Video Out
NVIDIA GeForce 7300 GT
PCI Express x16, 512MB DDR2,
DVI-I, VGA + HDTV
NVIDIA GeForce 8500 GT
PCI Express x16, 256MB DDR2,
Dual-Link DVI-I, VGA, HDTV + TV Out
NVIDIA GeForce 8600 GT
PCI Express x16, 256MB GDDR3,
2 Dual-Link DVI-I, HDTV + TV Out
NVIDIA GeForce 8800 GTS
PCI Express x16, 320MB GDDR3,
2 Dual-Link DVI-I, HDTV + TV Out
NVIDIA GeForce 8800 GTX
PCI Express x16, 768MB GDDR3,
2 Dual-Link DVI-I, HDTV + TV Out
OVERCLOCKED
BFG
[BFG Tech]
computers ARGUS
Аргус Компютри ЕООД
ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел. +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg

Жанр: **Тактически шутър**
Издател: **Ubisoft**
www.ghostrecon.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PS3, PSP, X360**
Мултиплейър: **Да**

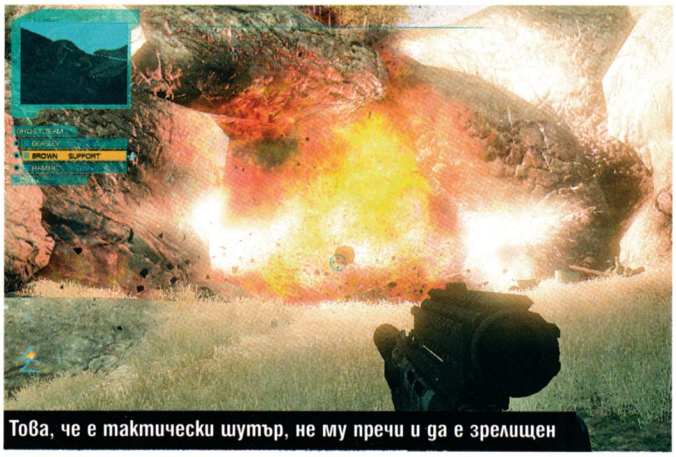
Владимир Тодоров

По-добра във всяко отношение

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Май 2006 г. Ubisoft удариха джакпота с Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW). За мнозина това бе перфектният съвременен тактически шутър. Игра, толкова добра, че на теория няма нужда от усъвършенстване. Манна небесна за всички онези, които смятат динамичните престрелки с безсмъртни главни герои а ла Call of Duty за скучни и непредизвикателни, затова предпочитат бавно и спокойно да планират всеки свой ход, преди да изненадат врага по фланга.

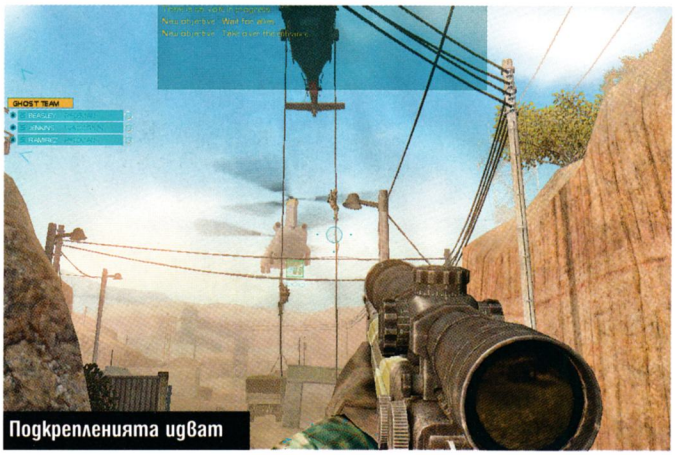
Юли 2007 г. Време за GRAW 2! Това обаче не е продължение в пълния смисъл на думата, а една добре полирана и подобрена (макар и минимално) в почти всяко едно отношение GRAW. Че за какво им е на Ubisoft да променят нещо, което си работи отлично и така? Защо просто не дадат на феновете на


Това, че е тактически шутър, не му пречи и да е зрелищен

Профил на на Скот Мичъл

Получава основното си военно обучение във форт Дръм. Отличните му постижения в областта на лингвистиката го правят изключително подходящ за контраразузнаване, но той отказва да стане шпионин и се записва в пехотата. През 2002 г. сержант Мичъл подава молба за прехвърляне в Специалните части, която бива одобрена. Първата му по-сериозна мисия е във Филипините, където става част от „A-Teams", чиято цел е да обучават местните войници и да ги подготвят за участие в кампанията срещу радикалната ислямистка организация Абу Саяф. През 2005 г. лейтенант Мичъл се връща в САЩ и веднага бива преквалифициран в един от т.нар. „призраците". Служи в Еритея и Куба, където получава Сребърна звезда и ранг „капитан". По това време вече е спечелил и правото да ръководи екип от Ghost-войници. Малко по-късно отказва повишение до майор, само за да остане с призраците, които очакват разгръщане в Азия. Като истински лидер на Ghost отряд, капитан Мичъл е изпечен войник, чийто ръководнически умения се дават винаги за пример. Той вярва, че уважението се печели трудно. Освен английски, говори свободно испански и френски.

Бум и мостът пада


Подкрепленията идват

Изготвяне на план

Ще ръководите до трима на брой "призраци"

Айде на картечницата!

Cross-Com 2.0 в употреба

Том Кланси и напрегнатите тактически сражения същия продукт, само че още по-добър?

Лоши+ядрени ракети =технотрилър

Отново, подобно на своя предшественик, PC версията на играта е разработена от не особено известното шведско студио GRIN, напълно независимо от конзолния си събрат. Абсолютно всичко – дизайнът на нивата, голяма част от моделите на NPC-тата и каквото въобще ви дойде на акъла – е създадено специално за потребителите на компютър, така че трудно бихме могли да наречем GRAW 2 за PC просто поредният порт.

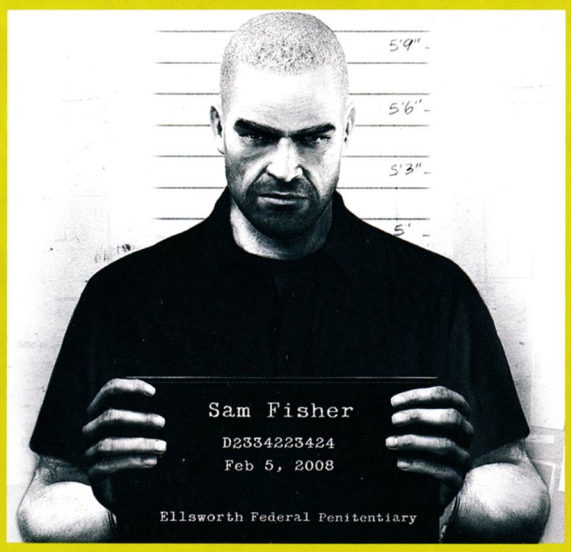
Като че ли единствено историята е свързващото звено между двете версии. Идеята като цяло е следната. Четиридесет и осем часа след събитията в GRAW. Годината отново е 2014-та. Войниците на бъдещето са изправени срещу нова заплаха, насочена директно към южната граница на Съединените американски щати. Въстанически сили довеждат Мексико до гражданска война, която представлява огромна опасност и за янките. Този път „призраците" на Скот Мичъл разполагат с по-малко от четири дни, за да се справят с проблема и да попречат на размирниците да достигнат американска територия, за да изстрелят ядрените ракети, които притежават. „Но как точно ще се справят с граница, дълга над три хиляди километра и враг, който не играе по правилата", питат разработчиците? „Трудно", отговарям ви аз.

Конзоли vs. PC

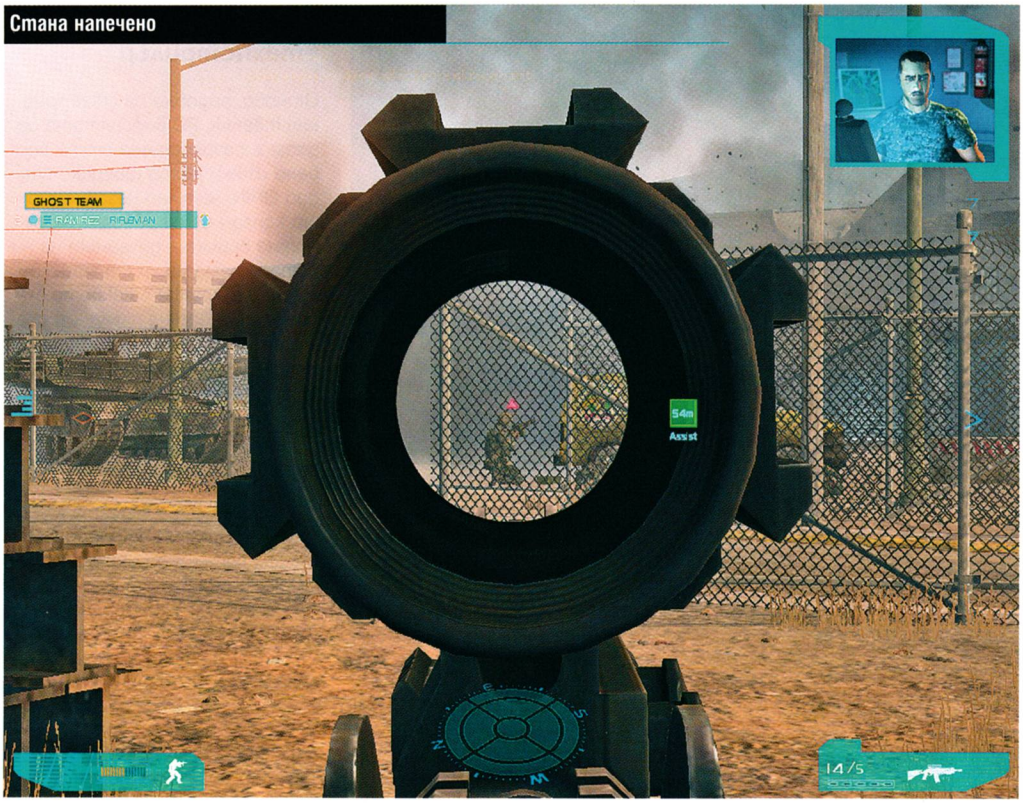
Ако Xbox 360 версията на GRAW 2 е видимо по-аркадна, GRIN са се постарали PC изданието наистина да отговаря на определението „тактически шутър". Преди започването на всяка мисия ще можете да разгледате терена от птичи поглед и да подберете максимално подходящата екипировка за вас и вашите съекипници в зависимост от задачите, които са ви възложени. Често ще трябва да решите и откъде да започнете мисията – да речем от някое по-безопасно за вас място на пътя, далеч от мексиканското селище, или в планините, колкото се може по-близо до врага. Изборът на разработчиците по отношение на гледната точка също е показателен. Ако в конзолния GRAW 2 тя е от трето лице, то тук ще наблюдавате Мексико директно през очите

Любопитно

Разузнавателната агенция "Трети ешелон", за която небезизвестният Сам Фишър работи, се споменава в трето действие на GRAW 2. Това е показателен факт, че Том Кланси е замислил Ghost Recon и Splinter Cell като част от една и съща вселена. По-наблюдателните от вас вероятно са забелязали също така, че и новинарската телевизионна станция World News Media е същата, както в много Splinter Cell игри.



Стана напечено



на главния герой капитан Скот Мичъл. Така даването на заповеди става с един клик - по-лесно, но и същевременно по-комплексно. С натискане на средния бутон на мишката се появява малко меню в центъра на екрана, от което може да изберете желаното от вас действие, което придружаващите ви призраци да изпълнят. В сравнение с GRAW обаче тук се наблюдава една съществена разлика - имате възможност да избирате и цялостното поведение на съекипниците. Т.е.

Assault или Recon

Всички стандартни заповеди като нападение, придвижване, покриване на даден периметър и прочие, могат да бъдат издавани и в двата режима. Резултатът обаче е различен. Ако изревете да се движат в "Assault", те ще атакуват всеки противник, който видят по пътя си.
В "Recon" обаче ще използват оръжия със заглушител (стига да имат такова), ще отскачат от прикритие на прикритие и ще отвръщат на огъня, само когато е крайно необходимо. В това отношение изкуственият интелект на GRAW 2 спрямо първата част е в пъти по-добър, макар че все още се забелязват някои дразнещи проблеми.
Още в първа мисия (че и не само) един от призраците ми например не можа да намери правилния път до мен и преди да се усетя, се наби директно в лапите на врага. Прикритието ни, естествено, даде фира.
Ако не желаете да разчитате твърде много на своевременните реакции на съекипниците си или решите да реализирате по-сложна атака, винаги може да се възползвате и от тактическата карта, в която да зададете една или няколко последователни заповеди, които да бъдат изпълнени в желания от вас ред. Изключително удобна опция, макар и малко трудна за свикване в самото начало. В комплект с Cross-Com 2.0 и специалните дрони, с които понякога може да разузнавате терена отвисоко, тя ще ви даде възможност да планирате всяко едно свое действие по най-ефективния начин.

Присъдата

И така най-накрая стигнахме до вечния въпрос – заслужава ли си да си губя времето с тази игра или да продължа да си цъкам WoW (или която и да е друга геймка, която ме кара да стоя буден до 03:00, въпреки че два часа по-късно се налага да ставам за работа)? Отговорът е простичък – ако сте се изкефили на първата част, ще останете повече от доволни от GRAW 2. Ако обаче сте се издразнили на мудността, с която протичат сраженията, имате непоносимост към яркото слънце и алергия към прашните улици на Мексико или пък хардуерът ви не е бил достатъчно мощен, че да подкара дори първата част, не очаквайте да получите нещо кой знае колко по-съществено различно от втората.

Cross-Com 2.0

Едно от най-забележимите нововъведения е усъвършенстваната Cross-Com система. Сега в горния ляв ъгъл ще виждате какво става пред очите на който и да е ваш подчинен, а с натискането на един бутон гледката ще се пренася на цял екран. Макар и да не можете да поемете директен контрол над вашите "духове", по този начин ще им давате заповеди много по-точно и ефективно, за разлика от преди. Особено когато хората ви са разпръснати из бойното поле.

+

- Усъвършенствана в почти всяко отношение
- Впечатляваща визия
- Изключително качествен мултиплейър

графика
звук
геймплей

5.0

−

- Твърде кратка сингълплейър кампания
- Високи системни изисквания
- Лъжица (чети геймплей), не за всяка уста

ON THE DVD

Жанр: **Приключение**
Издател: **Electronic Arts**
http://harrypotter.ea.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360, GBA**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Нещо ново под слънцето!

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Иновативни методи за подреждане на стая

Виновен пред Хармаяни

Магическата карта

Назад! Имам магическа пръчка и няма да се поколебая да я използвам!

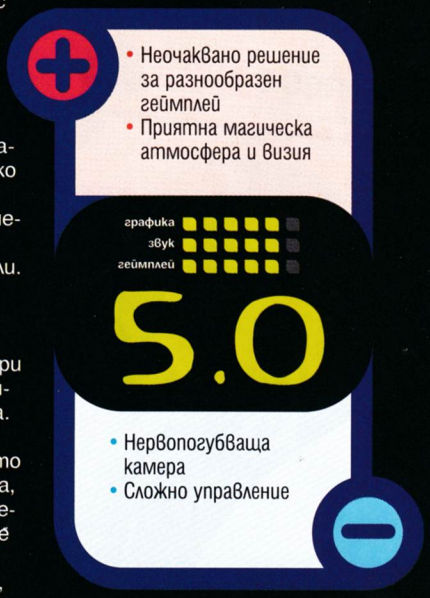
На човек започваше да му залепва езикът за небцето от захаросаните сиропи, които се лееха от поредицата за младия магьосник Хари (или поне така беше в моя случай). Но настъпи денят, в който от малката бисквитена къщичка, се подаде и гърбавият брадавичест нос на вещицата. Приказката стана по-мрачна, по-подходяща за израсналите (вече) с поредицата фенове. Така поне нашепваха стените на загадъчния Хогуортс, пропити с магия вече почти осем години (от началото на поредицата). Насочеността на настоящата игра вече е към по-високи възрастови групи. Тук се крие и първата изненада – в случая „adult" не е задължително синоним на повече насилие, кръв и екшън, който наистина би бил една неуместна крачка в този случай. Вместо това търсенето на нови геймплей хоризонти е тласнало създателите в съвсем неочаквана насока. Основната идея е

да съпреживявате с Хари

Целта е светът да е колкото се може по-истински, а не поредица от битки или пък задачи. Подбрано е едно неравномерно темпо, което постепенно ви въвежда в случващото се. Наоколо се мотаят неориентирани ваши колеги, чува се цялата типична олелия за едно училище и всичко е много магично и шарено. Има ги и всички очаквани детайли като портретите, които говорят, висящите свещи и всички вече до болка познати ни причудливи приумици, които са красотата на тази малка вселена. Не оставайте с впечатление обаче, че няма и битки. Наред с изпълняването на различни задачи (като се започне с почистване, посещение на занятия и помощта, която оказвате на всевъзможни герои) съществуват и сражения (започващи с нахални младежи и стигащи до самия Лорд на мрака). За изпълнение на тази нелека задача разполагате с набор от нападателни и защитни магии, както и с шест съвсем различни заклинания, които например разместват предмети или могат да поправят счупени неща. Тук е моментът да отбележа, че контролите не са идеални, но идеята, вложена в тях, е добра. Магиите се изпълняват чрез движения с мишката, като важна е траекторията, по която я местите. Така наистина трябва да запомните магиите и да се научите да ги използвате, а не само да натиснете едно копче и всичко да ви се снесе на готово. Лошото е, че при изпълнението не винаги нещата стават, както сте ги планирали. Добра идея е обаче и това, че вече ги няма всичките барчета за здраве, мана и прочее. Готино е, че ако Хари бъде ранен, това се отразява на самия модел в играта. Интересен момент в геймплея е картата, на която се маркират важните места, хора и задачи. Много ми хареса как можете да маркирате даден обект на нея и пред вас се визуализират стъпки, които посочват пътя до желаната дестинация.

Основната история в играта

се припокрива и с тази във филма. Хари кара петата си година на магьосническо обучение в Хогуортс. Спасявайки своя противен братовчед, обаче той практикува магия извън позволените му предели и сега е заплашен с изключване от училището. Междувременно всичко подсказва, че предстои решителна битка със силите на мрака, а преподавателят по Защита от тъмна магия не желае да му окаже нужното съдействие. Така Потър сам трябва да открие решението на загадката, като по пътя се справя и с никнещите като гъби след дъжд проблеми на странните му съжители, които с разнообразието си предлагат и нови странични истории, които не са част от филма.



Жанр: **Рали симулатор**
Издател: **Codemasters**
www.codemasters.co.uk
Изисквания: **Intel Core Duo 2 2,66 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7800, Radeon X1800**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, XBOX 360, PlayStation 3**
Мултиплейър: **Да**

Свилен Енев

DъRTи геймъри, стягайте се за калното парти

Colin McRae: DIRT

Colin McRae сериите стартираха през далечната 1998-ма. Днес, след тригодишно затишие, Codemasters пак издаде шедьовър от серията. Играта е разработена от стария екип и явно авторите доста са искали да се представят на ниво. Отдавна очаквана, Colin McRae: DIRT дойде, за да ни изправи пред дилемата – ходене на море или тотален ъпгрейд.
Но дори и ако сте от Варна или Бургас, пак ще сте изправени пред дилема – тотален ъпгрейд на компа или тунинговане на голфа или астрата.
Играта е така завладяваща, че малцина ще устоят на изкушението да не намръщят муцунката на колата, да не сложат чип, за да вдигнат още 15-20 коня или пък спортно гърне. Дори обаче да отложим ъпгрейда, все някога ще трябва да отделим средства за него, тъй като DIRT няма как да не влезе в личната ни колекция от игри.
Огромните системни изисквания (минимални Pentium4 на 3 GHz или Athlon 64 3000+) създадоха напрежение и най-различни полемики дори по форумите: „Бе, мани бегай, е... т'ва е разработка на военните... с толкоа рам и процесор" (CR); „Хора, който има такъв комп, да пише. Баси изискванията иска тази игра нямам думи..." (JORE™); „Моя комп е доста добър, но пак не отговаря на максималните изисквания: Pentium 4 3.6 GHZ; 2 GB RAM; GeForce 8600 GT, 256 MB Inno 3D PCI Express и пак не мога да я подкарам на минимална графика..."; „За парите, които ще хвърлиш за ъпгрейд, ако и останалите компоненти са ти като видеото, по-добре си купи един Плейстейшън 2, ако искаш и втора ръка (направо чипосан) и си я свали от нета за ПС2" (TurboD).
Честно казано, не бих се учудил никак

и ако играта тръгваше само на Vista ;)

Така или иначе Colin McRae: DIRT е факт и нека вникнем в същността ѝ. Заглавието DIRT е типично за игрите от серията, тъй като поставя акцент на многообразието от офроуд състезателни дисциплини, комбинирани с асфалтови гонки. Феновете на стандартното рали със сигурност няма да се разочароват от играта. Те ще бъдат приятно изненадани от реалистичността на колите и камионите, детайлността на пейзажа и околната среда, многото кал и потрошени ламарини и не на последно място – истинския шампионат.
Много стари състезателни игри са били визуално впечатляващи, но малко от тях достигат нивото на DIRT, защото тази игра е истинско техническо постижение що се отнася до дизайна на колите и камионите, както и получаването на щетите. Возилата са чудесни, както да ги гледаш, така и да ги трошиш. Не че не знам какво е да счупиш фар, мигач или стоп, или да поодраскаш вратите, ама друго си е да го правиш нарочно, при това с

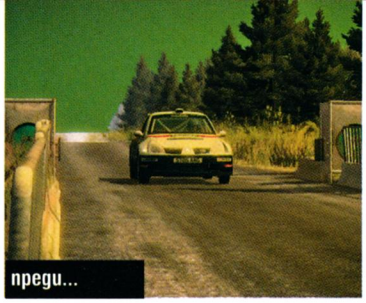
пълно копие на истинската ти кола ;)

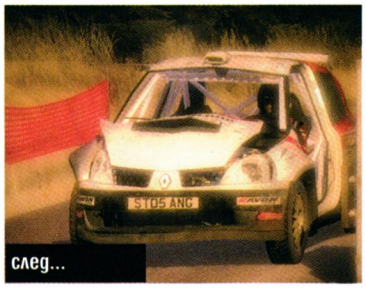
Можеш да загубиш врата, да счупиш стъкло, да обелиш боята или напълно да смачкаш своя автомобил. И ако имаш желание да счупиш четириколесния си звяр, можеш да се блъскаш в огради, храсти и всичко останало по трасето. В същото време всичката мръсотия или кал лесно се залепят по колата, откъдето произлиза и името DIRT.
Реалистичността е така съвършена, че когато например връхлетях в една бала с дърва и цепениците останаха под колата, а предните и задните колела – във въздуха, нямаше как продължа и просто трябваше да рестартирам нивото.
Управлението на автомобилите обаче има една особеност – като се опиташ да завиеш, колата се занася много лесно – особено при големи скорости – и така става неудържима.
Не знам дали това е направено умишлено, но при реалното шофиране, все пак не става така (за щастие).
За околната среда също ще споделя само суперлативи – ще усетите автентичната атмосфера и при лъскавите пътища на Япония, и при прашните черни шосета на Италия, и в калната и мрачна провинция на Англия.
Изброените дотук визуални шукаритети все пак си имат цена – фрейм-рейтът и е нисък, особено в мултиплейър. Това се усещаше значително на видеокартата, с която тествах играта – Geforce 7300, която е сред поддържаните, но не и сред препоръчаните. По-висока резолюция също не можах да вкуся. Малко по-дългото от средното време за зареждане е един от недостатъците.
Менюто на играта също прави впечатление. То е безпогрешно създадено и е трудно да се опише. Сякаш най-точно е да се определи като калейдоскоп от плаващи кутии с възможности, които могат да бъдат избрани и се зуумират навътре и навън, когато посочиш нещо. Показват се статистиките в реално време, като любимото ти превозно средство, средната ти скорост и дори предпочитания терен за шофиране.
В Colin McRae: DIRT ще имате шанс да изпробвате силите си в

6 различни дисциплини

Това са rally, rallycross, hillclimb, CORR, crossover и rally raid. Ако не знаете какво значат всичките тези неща, не се шашкайте – играта така е направена, че всичко е изключително интуитивно. От една страна, сте улеснени с много лесни ранни демонстрации, от друга – с обяснения, озвучени с гласа на шампиона на Америка – Травис Пастрана. Дори никога да не сте попадали на CORR race състезание, няма как да не се ориентирате. Караш си сам и си държиш курса, опитвайки се да постигнеш най-доброто време или състезавайки се с други коли, или с камиони върху кални и черни пътища.
Ще забележите, че всяко пре-

Слабо, слабо, франсета...


преди...


след...

лини – рали и hillclimb. Независимо дали ще харесате играта или не, убеден съм, че всички ще я пробвате. Поне в някой интернет клуб, ако не тръгва на PC-то ви :). Разбира се, точно през август е по-вероятно да се чипкате в родното море, но пък тъкмо там има колкото си искаш интернет клубове... А, и да не забравя – пътят до морето, не е една от пистите на Colin McRae! Карайте внимателно и не шофирайте ако сте пили дори и едно малко. Защото в реалността няма опция за рестартиране на нивото.

Е, все пак съм втори!

Нямам кръв в алкохола.

возно средство се управлява по специфичен начин – има голяма разлика например да караш Мицубиши FTO или Опел Корса. Като недостатък може да се определи, че повечето превозни средства създават усещането все едно, че плаваш, вместо да шофираш. Но това е така, вероятно защото, като гледаш всичките тези камънаци, по които се тресе твоята трошка, очакваш и столът под задните ти части да се друса като седалката на кола.

Рали симулацията нямаше да е така забавна, ако не предлагаше много възможности да я изживееш по разнообразни начини – освен че можеш да вземеш участие в индивидуални ралита и серии от шампионати, състоящи се от надпревари с много участници, DIRT предлага кариерен мод, в който можеш да се "изкачиш" в пирамида от събития.

Всяко спечелено състезание ти носи точки, които ти отключват следващото стъпало. Получаваш и пари, които ти дават възможност да придобиеш нова кола или оборудване. Съществуват повече от 60 кариерни събития, над 50 нови модела, които можеш да купиш, и повече от 180 вида оборудване, които можеш да си избереш.

PC версията на Colin McRae: DIRT работи и в мултиплейър режим. Опциите му обаче са по-ограничени. Има само 2 дисциплини

- 6 различни състезателни дисциплини
- Суперреалистични поражения по колите и околна среда
- Возилата са едно към едно с истинските си версии

графика
звук
геймплей

6.0

- Прекалено подробни статистики и менюта
- Бавно зареждане между нивата
- Нисък фрейм-рейт при доста сценарии

kaldata.com

Софтуерни, хардуерни и IT новини.

Kaldata.com е най-големият български сайт за IT новини, предлагащ ежедневно най-актуалната информация от света на софтуера, хардуера и информационните технологии. Бъдете в час с последните версии на любимата си програма и открийте **само тук** много нови и полезни приложения.

Жанр: **Куест**
Изд[illegible]ел: **GameTap**
www.telltalegames.com
Изисквания: **P 800 MHz, [illegible] MB RAM**
[illegible]Р: **1**
[illegible]ма: **PC**
[illegible]лър: **Не**

Владимир Тодоров

Сам и Макс се завърнаха!

Sam & Max: Season 1

Кои са Сам и Макс?

Създадени още през 1987 година от Стив Пурсел по рисунки от детството, направени от неговия брат, комикс героите Сам и Макс станаха в пъти по-известни със Sam & Max: Hit the Road – класически "посочи и цъкни" куест, който LucasArts пуснаха през 1999 година. Тези частни детективи, или както сами се наричат – полицаи на свободна практика – живеят в Ню Йорк, но често пътуват до места като Ню Орлеанс, древен Египет, Филипините и Луната. Карат на пръв поглед неунищожимо черно-бяло Desoto от 1960-та, с което преследват бандюгите или лепват глоби за почупени стопове от по 10,000 долара на невинните шофьори, след като собственоръчно са им ги простреляли. Техниките им за борба включват използването на по-големи от нормалното оръжия. Сам например обича да носи револвер. Все още е пълна мистерия обаче къде точно Макс държи своя пищак Luger, тъй като, както може би знаете, заекът се разхожда чисто гол. Често партньорът му решава да полюбопитства, но получава троснатия отговор „Въобще не е твоя работа, Сам!".

Трудно ми е да повярвам, че след всички перипетии, пред които Стив Пурсел бе изправен, и напук на LucasArts, които не му гласуваха доверие и дръпнаха щепсела на проекта през 2004-та, гениалният дизайнер все пак успя да съживи най-щурото животинско-полицейско дуо в куест жанра въобще. Сам, високо почти два метра костюмирано псе, и Макс, свръхжизненото бегло подбие на бял заек с гигантска усмивка и остри зъби, отново са тук. Те ще ни спасят от най-дебилните престъпници, които може да си представите. Шест отделни епизода, събрани в един сезон и пълни с хипнотизирани бивши непълнолетни звезди, ентусиазирана водеща на ток-шоу, държаща зрителите си за заложници, зли плюшени мечета и нестандартна мафия, вманиачена по детски играчки и ръководена от Тед И. Беър и дори... изкукалия президент на САЩ... Има каквото ви хрумне! Всички тези истории обаче имат нещо общо помежду си. Какво е то? Оставете това на Сам и Макс – най-добрите полицаи на свободна практика!

Смях в залата

Още първият епизод ще ви посрещне с уникалното черно, нихилистично и сюрреалистично чувство за хумор, граничещо с абсурда, което е пропило целия първи сезон от приключенията на Sam & Max. Телефонът позвънява. Сам посяга към него, но се оказва, че апаратът всъщност липсва! На някогашното му място има малка бележчица, написана с миши почерк. "Оставете швейцарско сирене край дупката или никога няма да видите безценния си телефон жив отново". Подобни абсурди присъстват до самия край.
Играта се гаври с почти всяко едно телевизионно шоу, популярен филм или изгряла наскоро звезда, за която може да се сетите. Във втория епизод например Сам и Макс ще участват в "Embarrassing Idol", "Who's Never Going To Be a Millionaire" и кулинарното предаване "Cooking Without Looking".

Абсолютен идиотизъм

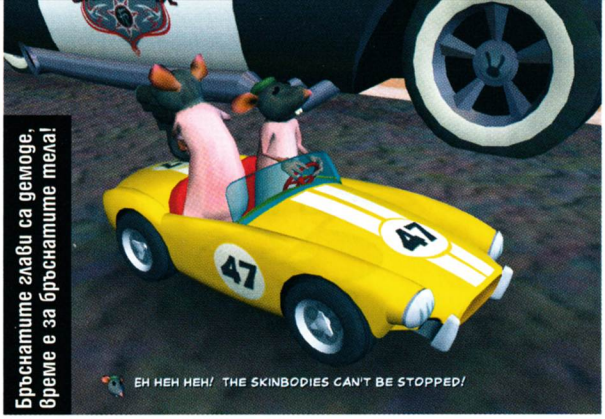
Въобще в целия първи сезон е отделено изключително внимание на детайлите. Ако се загледате по-внимателно в която и да е част от добре изрисуваните декори, ще откриете забавни шегички от типа на вестникарски будки, разделени на две категории – с лоши и отвратителни новини или пък надписи като "Моля, не хранете подводницата", "Езици, поставени на фризера, стават собственост на магазинера", "Еднодоларови лотарийни билети – само за два долара" или "Купувате един, получавате един!"
Когато постоянно щапуркащият насам-натам Макс препречва пътя на Сам пък, псето му удря един здрав плесник и така го запраща извън екрана. Миг след това заекът отново се появява от някой ъгъл, ухилен чак до самия край на дългите си уши. Простичка идея, факт е обаче, че не ми омръзна да раздавам шамари чак до края на шести епизод.

Запознайте се със съседите на Сам и Макс!

Трима второстепенни герои ще присъстват във всеки един от шестте епизода на куеста. Параноичният магазинер Боско, който всячески се опитва да прецака клиентите си, продавайки стоките си на десеторно по-скъпи цени, всестранно развитата Сибил, която всеки ден си сменя работата, и плъхът Джими Двузъбия, които има силно изявени престъпни наклонности и живее в малка дупка в стената на офиса на полицаите. Въпросните персонажи ще ви помагат или пречат при изпълнението на задачите ви и първото нещо, което ще искате да направите в началото на всеки нов ден (или епизод в случая), е да ги посетите. Поне Боско и Сибил, тъй като Джими все още не е пригодил дома си за двуметрови кучета. Така ще имате шанс да видите какво ново биха могли да ви предложат. Или най-малкото да се посмеете на новата премяна на шашавия магазинер или пък да видите каква професия е избирала да практикува този път очилатата ви съседка.

Склонност към опростяване

Що се отнася до геймплея, пове-



Бръснатите глави са демоде. Време е за бръснатите тела!

На гости на Президента

чето пъзели не са особено трудни, което не е непременно нещо лошо. Като прибавим към това фактът, че боравенето с инвентара е опростено (липсва възможност да комбинирате предметите един с друг), не се учудвайте, ако преминете през всеки епизод за по-малко от два часа. За щастие ви очаква някаква забавна реплика я от Сам, я от Макс, почти навсякъде, където кликнете. Така че поне това би могло да ви задържи пред мониторите малко по-дълго от обикновеното.
Интерфейсът също е изключително изчистен – в горния ляв ъгъл се намира едно зъбчато колелце, което ще в отведе в основното меню, докато в долния ляв има кашон с джунджуриите, които сте прибрали по пътя си. Управлението също е максимално опростено и е съсредоточено изцяло върху Сам, макар че от време на време може да избирате репликите и на Макс. Един курсор се използва и за придвижване, и за говорене, и за взимане на предмет, и за неговата употреба или разглеждане, което е също изключително удобно и ви позволява да акцентирате изцяло върху разрешаването на загадките.

Непретенциозно качествена

Макар и триизмерна, макар и изключително добре изглеждаща, геймката се държи супер стабилно дори на компютри от миналия век.
Джазовият саундтрак и привидната лекота, с която актьорите се справят с озвучаването на своите персонажи, допълнително допринасят за пресъздаването на специфичната атмосфера, присъща и за комикса, и за класическата игра на LucasArts.
С други думи: ако търсите качествен куест и искате да се почупите от смях междувременно, Sam & Max е перфектният избор. Още повече сега, когато и шестте епизода излязоха спретнато пакетирани в един цялостен продукт. Кога ще започне да "върви" втори сезон обаче, все още не е ясно. Но след успеха на първия, нямаме повод за съмнение, че Telltale Games биха продължили идиотските приключения на Сам и Макс.

Жанр: **Ешкън**
Издател: **THQ / Heavy Iron**
ratatouillevideogame.com
Изисквания: **P 800 MHz, 256 MB RAM, 3D Video**
Брой CD: **2**
Платформа: **DS, GBA, GC, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Да живее манджата, и ние покрай нея!

Ratatouille

Внимание, плъх в кухнята! Е, какво от това, ще се наяде и ще си тръгне. "Като е плъх, да не е сто кила", би казал непукистът със сурово изражение на лицето.
Реакцията на повечето хора обаче би била различна – замеряне на ножове, преследване с импровизирана горелка (за минутка сглобена от газов котлон и други кухненски уреди), крясъци и "пожелания" по адрес на целия род на пухкавия гризач. Съществуват обаче и други възможности за изход от ситуацията – плъх в печката, плъх на скара, плъх главен готвач... плъх главен готвач ли казах?!. Ако не вярвате, ваша си работа, явно не сте гледали Ratatouille - най-новата анимация на Pixar.
На пръв поглед

Реми е най-обикновена мишка

която живее в компанията на многобройното си семейство – стотици безименни братовчеди, баща му Джанго и по-големия брат Емил.
В действителност обаче нашият главен герой Реми е различен от себеподобните си. Той притежава изключително развито обоняние и афинитет към вкусната храна. Благодарение на тези качества непрекъснато води спорове със своя брат, който има неприятния навик да яде всичко, което попадне в ръцете му.
Законът на мишето общество изисква от всеки негов член да има конкретни задължения. Реми изпълнява функция на качествен контрол по храната – подушва всяко парче, намерено от неговите другари и преценява дали то става за ядене или е опасно за здравето. И така безгрижният живот на мишето паство си тече, както се казва, по мед и масло, докато в един момент всичко не се обърква. Реми се отделя от семейството си и попада в Париж, където получава реален шанс да постигне своята съкровена мечта – да стане истински готвач.
За да се превърнете в майстор-готвач, вселявайки се в скокливата мишка, трябва да минете през множество изпитания. За целта, преди да започнете същинската игра, ще се изправите срещу няколко задачи, които изпълняват ролята на не особено сложен туториал. В него ще се научите да скачате напред-назад, да надушвате разни важни за вас предмети, да се катерите по стените, да ходите по въже и други полезни умения. Когато свършите с обучението си, което за съжаление не включва курс по бойни изкуства при вашия братовчед – учителя на костенурките нинджа, ще можете да се впуснете в истинското приключение.

Така се пази равновесие

Специалната рецепта

по която разработчиците от Heavy Iron Studios са създали Ratatouille, е следната – към основната екшън плънка са добавили малко приключенски елементи и получената смес са овкусили с щипка джъмп-енд-рън подправка. Резултатът не е никак лош, но за съжаление има един изключително дразнещ недостатък – неадекватно поведение на камерата. Благодарение на него в много ситуации, когато сте близо до стена или по голям предмет, не можете да въртите свободно погледа си във всяка една посока.
За сметка на това с управлението се свиква за нула време. Въпреки че се използват само няколко клавиша, при първите си сблъсъци с играта може да усетите леко затруднение при уточняването на незначителната подробност кой бутон за какво се използва. Объркването сред много от играещите се получава, защото в ингейм менютата не съществува подобно нещо като настройка на клавишната конфигурация. Единственият начин да видите кой бутон за какво се използва е да излезете в десктопа и да стартирате отново играта. Тогава ще се появи меню, което ще ви позволи да се доберете до заветната конфигурация.

Въздействащи образи

Дори и да не сте запалени фенове или фенки на плъховете, това може да се промени, след като срещнете персонажите, участващи в това приключение. Обра-

Така се прави супа, ако не знаете

В свободното си време Реми се занимава с бодибилдинг

зите са пресъздадени с много старание и въздействат силно върху играчите (или зрителите, ако говорим за филма). Реми има добродушно излъчване на мечтател идеалист; брат му Емил е леко глупав и винаги гладен, а бащата е обобщаващ образ на строгостта и реда в редиците на мишето общество. За удачното пресъздаване на характерите има голяма роля професионалното озвучаване и приемливата графика. Казвам приемлива, защото на пазара определено има заглавия, които изглеждат пъти по-добре. Ако съпоставим обаче системните изисквания на Ratatouille с някои от игрите, притежаващи визия, достойна да се нарече съвременна, можем спокойно да заключим, че за това, което изисква като хардуерен ресурс произведението на Heavy Iron Studios, изглежда супер.

И още...

Очакват ви множество ключови сцени от анимацията на Pixar. Повече от тридесет сингъл-плейър мисии; десетки мултиплейър предизвикателства; забавни мини игри и разбира се – щипка шарено настроение. Ако сте достатъчно пораснали, за да не се притеснявате, че се кефите на анимационни герои или ако сте достатъчно млади, за да е присъщо за вас да се забавлявате в компанията на рисувани филмчета, то и в двата случая Ratatouille ще ви легне на сърцето. Приятна игра.

- Реми е пич
- Супер ниски системни изисквания
- Шарена графика и неангажиращ геймплей

графика
звук
геймплей

4.0

- Опасност от разболяване с морска болест (проблемът с камерата)
- В един момент започва да омръзва
- Мно-о-о-го грозни начални менюта

Жанр: **Екшън**
Издател: **CAPCOM**
www.lostplanet-thegame.com
Изисквания: **Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, 256 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBOX 360**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Малко хлад в летните жеги

Lost Planet: Extreme Conditions

Понякога ми се иска да бях конзолен fanboy – горд притежател на последната версия на Xbox или PlayStation, както и на многоинчов (и многодоларов) HD телевизор. Представям си как машинката ми тръгва само за секунди, зарежда игрите пак за толкова и върви безпроблемно без нужда от драйвери, пачове и други такива дразнители. При това на пълна скорост, без да се ограничава от остарял хардуер. Разбира се, няма да имам истински интернет, ще трябва да се бъркам доста по-надълбоко за нови игри, няма да мога да си пиша статиите на конзолата или да участвам в SETI@Home например, а след година-две, вместо само няколко части, ще трябва да сменям цялата машина. Но... понякога наистина се замислям. Lost Planet: Extreme Conditions е игра, която ще ви постави в едно от следните положения:
1) ще се почувствате като истински конзолен геймър;
2) ще ви се прииска да бяхте истински конзолен геймър.

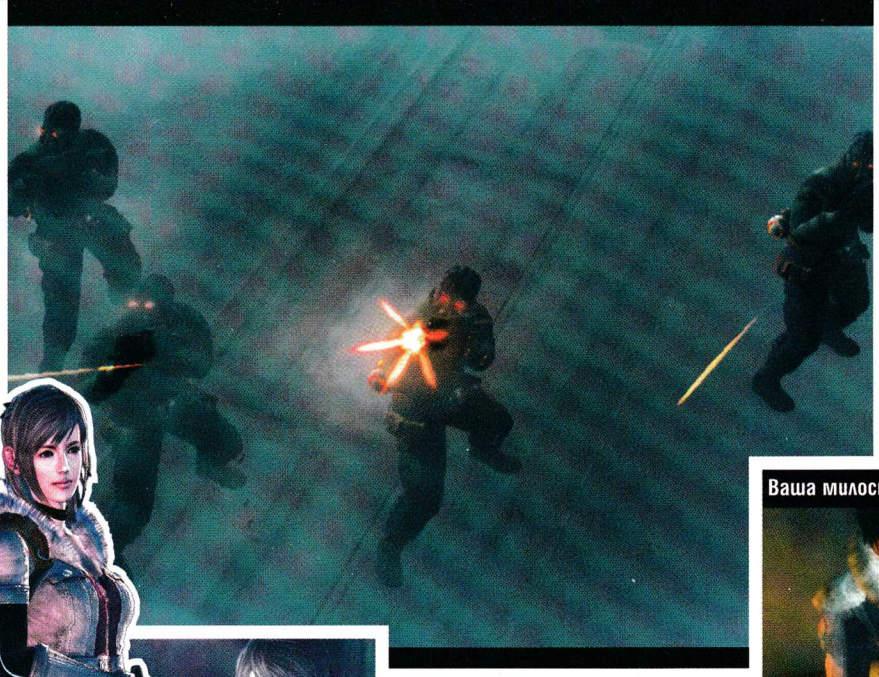
Парадоксално, но всичко зависи от персоналния компютър, с който разполагате. Какво имам предвид? Джиткатa е порт от Xbox и е невероятно лакома за ресурси. Ако нямате споменатия в карето хардуер, просто забравете за нея и я подминете. За притежателите на Хикс-Кутията на Microsoft това разбира се не е проблем, но тук си говорим за PC. Портването е очевидно и в други детайли – играта в мултиплейър на моменти е проблемна заради нестабилни сървъри, а управлението е обяснено чрез контролер за Xbox. Често ще се появяват указания като "натисни A за еди-си-какво", но се има предвид бутона на джойстика, а не клавиша от клавиатурата. Разбирам, че е възможно да включиш Х-Бокс-овия конзолен контролер в компютъра, но все пак играя на PC, а не на конзола, по дяволите!

Студено, бре!

Като оставим настрани неволите на компютърния геймър в борбата му с портовете, Lost Planet: Extreme Conditions (LPEC) е едно отлично заглавие и всеки, който може да си позволи капризите му, би трябвало да го пробва.
Малко мъглявата история разказва как хората зарязали своя свят (вероятно Земята) и се заселили на китната планета E.D.N. III (за кой ли път препратка към библейската райска градина Eden). Имало само едно малко проблемче – въпросното парче скала било по-студено и от кучи г... абе, много студено. Но хората някак се приспособили и си живели спокойно, докато малкото проблемче било допълнено от Огромен, Адски Сериозен Проблем – сякаш отникъде изникнали зловещите инсектоиди Акрид, които били коренните жители на планетата и не се радвали особено на двукракиите нашественици.
Човечеството било буквално пометено – нищо в арсенала на хората не било способно да се противопостави на буболечките (интересно, дали са пробвали Райд?) и колонистите постепенно напуснали новия си дом.
Но не за дълго – скоро била разработена технологията Vital Suit (или VS): едри тежкобронирани роботски скафандри, които давали шанс на крехките човечета да се опълчат на местните в най-добрите традиции на конквистадорите. Скоро след завръщането си, хората открили, че Акридите не са просто досадници, а съдържат в себе си нещо по-ценно и от най-съвършения VS: така наречената Термална енергия. Тя позволявала на непригодените за подобни температури човеци да оцеляват в екстремалните условия на планетата. За жалост не съществувал друг начин да се изкара енергията от телата на извънземните, освен тяхното умъртвяване и последващо разчленяване. Така войната между хуманоиди и скакалци се развихрила с пълна сила.

Време е да поритаме задници! (момент, къде му е задника на това нещо?)

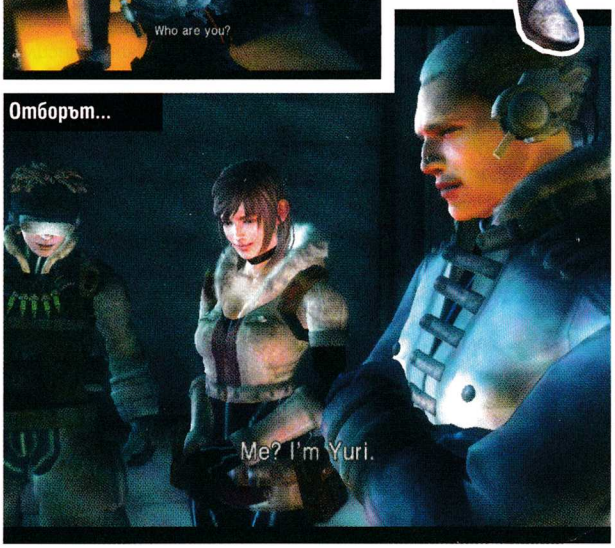
LPEC е чист екшън от трето



След вас, м'чета!

На разходка в прерията

Ваша милост



Отборът...

лице, като през част от играта ще ползвате чупливото си човешко тяло, а през останалата ще сте удобно седнал в някой VS. Главният герой на име Уейн Холдън страда от амнезия и не си спомня много досегашните си преживявания, но знае едно – извънземните са убили баща му и сега негова цел в живота е да изтреби възможно най-голям брой от тях. В пукотевицата се набъркват снежните пирати и мистериозната корпорация Nevec, която има свои идеи как да се разправи с противниците си.
Повечето от насекомоподобните ви врагове са адски корави, но всеки си има слабо място, което се познава по блещукащите светлинки по тялото му. Ако се прицелите добре, можете да се разправите и с най-коравата хлебарка без проблеми. В същото време трябва да се грижите за собственото си оцеляване – дори роботизираният костюм не може да ви опази от студа, само термалната енергия има свойството да ви държи живи за дълго време, така че от особена важност е да събирате локвите енергия, оставени от всеки паднал гад. Ако показателят ви за енергия свърши, здравето ви постоянно ще намалява и в крайна сметка ще се вкочаните, но не се притеснявайте особено за това – предвид огромния брой противници тази възможност е на практика изключена. Само дръжте зъбите и ноктите на Акридите на безопасно разстояние и ще сте тип-топ.

Ледена приказка

Играта има несъмнено една от най-приятните графики в последно време. Поддържат се както DirectX 9 така и новия DX10. Макар аз да нямах възможност да пробвам втората опция хората, които са го правили, твърдят че са останали приятно изненадани. Визията е един от плюсовете на заглавието, макар че, както вече споменах, идва на ужасяваща цена. Единствено може да ви подразни аниме-стилът, в който е издържано всичко – от роботите до нереално големите оръжия, но това е въпрос на вкус. Звукът и физиката не са нещо особено, но са на прилично ниво.
Неприятна подробност е, че за да играете LPEC, ви трябва Steam акаунт и постоянна интернет връзка, дори за самостоятелна игра. Ако нет-връзката ви прекъсне дори за секунда, Steam ще се нацупи и играта ще ви изхвърли в Windows. Това е досадно, но какво да се прави – на олтара на борбата с компютърното пиратство се принасят все повече и повече геймърски свободи. Да споменавам ли, че притежателите на ЕксБокс нямат този проблем? Едва ли е необходимо.
В крайна сметка западняците не са длъжни да се съобразяват с нашите затруднения да се сдобием с най-новите части за машините си, така че е несправедливо да ги обвиняваме за лакомията на LPEC. А и откак влязохме в Европейския съюз никой не ни вярва на оплакванията, че сме бедни :) Така че ако сте от тези, за които парите за ъпгрейд не са проблем, не виждам причина защо да не пробвате тази яка джитка и да се почувствате като истински конзолчик. А и да се разхладите малко (поне виртуално) в тези нетърпими жеги.

- Отлична графика
- Интересна история, ако й отделите време
- Приятен геймплей

графика
звук
геймплей

5.0

- Отвратителен порт
- Огромни изисквания
- Иска постоянно работещ Steam

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**FASA Studio**
	http://shadowrun.com
Изисквания:	**P 3 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, XBox 360**
Мултиплейър:	**Да**

Асен Георгиев

Свеж полъх във FPS жанра

Shadowrun

Първият Shadowrun се появява на бял свят през далечната 1989 година и представлява настолна ролева игра. Тя е базирана на футуристична история, разказваща за близкото бъдеще. В този формат заглавието бележи забележителни успехи. В сферата на компютърните игри се правят няколко опити за реализиране на продукти, изградени върху въпросната завладяваща история – общо взето всички неубедителни. Именно затова някои хора гледат с известна доза скептицизъм към FPS проекта на FASA Studio. Ние обаче не страдаме от подобни предразсъдъци, нали...?

Календарът на древните маи е категоричен – магическата сила циклично посещава и напуска Земята. Това се случва приблизително на всеки пет хиляди години. Магията, нахлува в света, расте, достига своята върхна точка на развитие и изчезва безследно. Преданието разказва как преди около петдесет века бил построен Зигурат – огромна пирамидална структура, намираща се близо до Сантос, днешна Бразилия. Информацията за предназначението на впечатляващата постройка е неясна и изгубена през вековете, изминали от нейното създаване. Дори фамилията Чансила, която има задача да охранява архитектурното чудо, не знае за какво точно се използва то.

През 2011 година RNA Global – мощна мултинационална корпорация засича енергийно излъчване от планината, намираща се в близост до Сантос. Година по-късно в района започват да се наблюдават природни аномалии. RNA изпраща изследователски екип в бразилския град. Неговата задача е да разбере какво се случва там.

Нещата се обърквам и екипът предизвиква същинско бедствие, изравнявайки половината град с лицето на земята. След този нелеп инцидент силите на RNA се изтеглят, за да се завърнат отново през 2031-ва година. Така започва и сблъсъкът между мултинационалната корпорация, чиято цел е да установи безпрекословен контрол върху Сантос, и Lineage – бунтовнически съюз, ръководен от водача на древната фамилия Чансила. Попадайки в Shadowrun, първото нещо, което трябва да направите, е да изберете на коя страна ще застанете.

В самото начало

Въпреки че Shadowrun по същество е онлайн ориентиран шутър, в него ще откриете шест туториал мисии, които могат да се разцъкват офлайн. Те ще ви запознаят с най-характерните особености на геймплея. Ще се научите да правите магии, да боравите ефективно с оръжия и да използвате по предназначение технологичните джаджи, до които имате достъп. След като преминете обучението си, можете да се метнете в един от трите различни режима на игра, които впрочем не се различават особено много. В два от тях трябва да се борите със зъби, нокти, магически заклинания и оловни откоси, за да защитите или откраднете чуждия артефакт (флаг). В третия режим целта ви е по-проста – да ликвидирате всички участници в противниковия отбор.

Дотук звучи някак познато. Предполагам, че няма да се изненадате и като ви споделя, че в началото на всеки рунд ще имате няколко секунди, в които да си напазарувате оръжия, магии и технологична екипировка, подобно на CS.

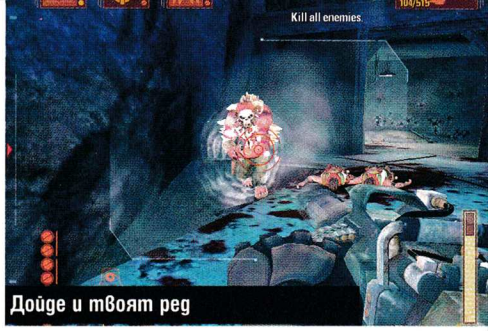
Четирите раси

които ще срещнете в Shadowrun, притежават ясно разграничени индивидуални характеристики. Хората се справят най-добре в работата с технологични приспособления, разполагат със средно количество здраве и субстанция (мана). Троловете са далеч по-едри, мощни и издръжливи. Те са много полезни при повеждане на масирана атака или организиране на базисно звено в отбранителната стратегия.

Техните физически характеристики предполагат забележителна издръжливост и възможност за боравене с тежки оръжия, без това да се отразява на бързината им. За сметка на това обаче разполагат с по-малко мана. Представителите на третата раса в играта са джуджетата – това е един особено интересен клас герои. Могат да се похвалят с много мана, която обаче се възстановява бавно, след като бъде използвана. За сметка на това имат възможност да абсорбират чуждата субстанция – на противници и съотборници. Елфите са супербързи, разполагат със специално оръжие – самурайски меч,

СИТИ ЕКСПРЕС®
бързи куриери
телефон за София 91212

На това му се вика да не разбере откъде му е дошло



Дойде и твоят ред

Тези, добре че са от моя отбор...

Другия път да си напълни джобовете с камъни

който няма аналог за близък бой и изненадващи нападения. Един удар в гръб с него е достатъчен да отстрани почти всеки противник.
Освен това при активирането на Wired Reflexes, този меч служи като щит, който автоматично ви предпазва от летящите срещу вас куршуми. Това обаче не е всичко. Представителите на елфическата раса разполагат и с магическо умение, наречено Smoke, което им позволява да стават невидими за всички конвенционални оръжия.

Магически сили и технологии

Вече споменах някои от тях, но нека обърнем внимание и на останалите. Телепортът ви позволява да се придвижвате на 8-10 метра в избрана от вас посока – напред, назад, нагоре, надолу. Най-якото е, че стените не са пречка за вас, когато използвате това умение. В съчетание с Enchanced Vision – технологична джаджа, която ви позволява да виждате враговете си през всякакви препятствия, можете да дебнете противниците си, без те въобще да подозират за вашето присъствие. Tree of life е магическо умение, което изпълнява две основни функции – може да се използва като прикритие, а успоредно с това възстановява здравето ви. Resurrection, както може би се досещате, ви позволява да съживявате падналите в боя другари.
Има обаче няколко малки подробности – когато върнете някого към живот и след това умрете – неговото здраве започва да се топи, докато и той не гушне букета. Всеки играч в Shadowrun може да умира само по веднъж на рунд, и ако някой не го съживи, той трябва да чака докато играта завърши.
Glider-ът представлява сгъваемо крило, което ви позволява да се реете плавно във въздуха и да скачате от високо, без да се размазвате на земята.
От технологичните джаджи определено най-полезните са Anti-Magic Generator и Smartlink. Първата представлява устройство, подобно на гранатата, което може да се залепи за всеки нежив предмет, след което започва да абсорбира магическата енергия наоколо. Второто приспособление пък служи за подобро прицелване и проследяване на мишената, към която се насочвате.
То е особено полезно, ако сте решили да играете като трол и сте се спрели върху минигъна като избор на оръжие. Освен че подобрява точността, блокира всяка възможност да нанесете поражения на ваш съотборник.

Някои недостатъци

Като цяло графиката изглежда "мазна" и изпипана. При по-задълбочено вглеждане обаче се забелязват съществени пропуски. Някои карти са леко недодялани – със семпли текстури и слаби светлинни ефекти, докато други са пълна противоположност и смайват с качеството си.
Също така трябва да се признае, че персонажите представляват истинска наслада за окото. За съжаление обаче те са като клонирани – за всяка раса има по един модел. Леко разнообразие в тази насока би освежило нещата. Най-сериозният пропуск обаче е катеренето и слизането по стълби, което е реализирано по безумен начин. Вашият персонаж просто се плъзга надолу-нагоре по стъпалата, а когато гледната точка се смени от първо в трето лице, положението става още по-зле.
Shadowrun определено забавлява с разчупения си геймплей. За съжаление обаче май недостатъците, които притежава, са прекалено много, за да бъдат пренебрегнати. И въпреки това, ако изключим откровения опит за обир от страна на Microsoft, приликите с CS, малкото карти и само трите игрови режима, всичко друго изглежда читаво. Преобладаващо качествената визия, четирите раси, множеството магии, оръжия и технологични джаджи, са отправна точка за създаването на десетки игрови стратегии. Дали обаче си заслужава да кихнете една солидна сума парици за това? Не знам всеки от вас ще си преценява сам.

Стъпка в бъдещето

Игрите за Windows Live и Xbox Live са част от първата и най-обширна онлайн мрежа в света, която свързва Xbox 360 и мрежата на Windows Live. Услугата осъществява виртуален мост между милиони потребители в повече от 25 страни по света. Като идея всичко това изглежда примамливо, но в действителност нещата не са толкова цветущи. Един от най-сериозните недостатъци на услугата е, че се заплаща. Таксата за година е около $50. Като прибавим към нея още $50 за закупуването на самата игра и около $150 за Windows Vista, ако имаме късмет да попаднем на Vista exclusive (както в конкретния случай) крайната сметка не изглежда никак приемлива. Едва ли ще са много геймърите, които могат да си позволят $250+, за да цъкат в нет-а....

Жанр: **Екшън**
Издател: **Encore**
www.encoresoftware.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Като хамбургер, направен от лесничей в Камчатка :)

Terror Strike: Close Quarters Combat

Encore започват да ми стават абсолютни фаворити. Първо винаги ми напомнят за опита на Джей Зи и Линкин Парк ("Аз слушам хеви метъл, а слушам LP, JAAAA!"). Второ – след бруталната Alien Disco Safari се уверих, че когато дизайнери на антиспайуеър софтуер се заемат да правят игри, нещата загрубяват. Особено когато в портфолиото им стои едно от най-забавните за олимпийци по математика заглавие – Defcon. Не че игрите им куцат – напротив, но са някак странни. Като хамбургер, направен от лесничей в Камчатка, на който са обяснили надве-натри идеята и са му дали моторна резачка за нарязване на продуктите и газова горелка за тяхната подготовка.

Газ за SAS

SAS са "Тюлените" на Велика Британия. Специалните сили на Нейно величество, включващи парашутисти, снайперисти, рейнджъри и какво ли още не. Толкова са надарени момците, че ние можем само да въхнем и да въздишаме тежко, захласнати в постиженията им. Разбирайте – при всеки военен конфликт, в който Обединеното кралство има участие. При всяка специална мисия – от премахване на ракетни установки в пустинята до бързи и яростни операции в сърцето на Лондон, можете да сте сигурни, че именно SAS са в авангарда. Често се използват за разрешаване на кризисни ситуации и в градове на други държави – стига Англия и/или интересите ѝ да са засегнати по някакъв начин.

В Terror Strike: Close Quarters Combat става дума именно за тях – английските спешъл форсес. Майната им на Дъга Шест и SWAT. И британците имат нужда да се тупнат малко в гърдите, че и те са дали своя принос в борбата с лошите чалми, заплашващи съвременния свят. Не, не става дума за дюнерите. Въпреки че според скромните ми наблюдения всяко соево кюфте е бомба, а всеки шиш-таук с чеснов сос е ракета в сърцето на християнския свят.

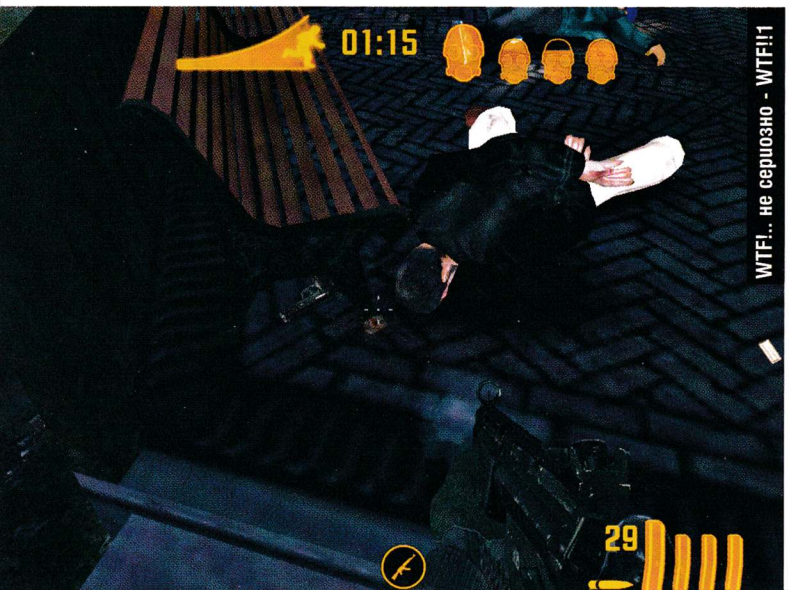
В началото на всяка мисия, в съвсем реално филмче, един поовехтял бивш спецагент от SAS ще се впусне в мемоари за отминалите дни. Нещо като да ходите на гости на дядо си, ама не съвсем. Защото дядо ви ще набляга на хитрите чехкинчета, които е рутил по Черноморието, а не на body count-а, който е оставил след себе си по време на работа, нали? Въпросният субект, който има съвсем хайдуквелковски мустаки, е гледка за чудо и приказ. Под могъщата рунтавост на носа му се крие една от най-безумно беззъбите усмивки, които съм виждал. Сигурен знак, че човекът е изяждал ударите на живота право в лицето си или че британското правителство не се грижи много за стоматологичната помощ на бившите си служители – оставям на вас да прецените. Всъщност шегата на страна – уважение за работата на пичовете.

Играта де, играта...

... ама каква игра е това. Опит да се рипне произволно SWAT заглавие, на базата на Unreal Tournament2004 енджин и да се продава за самостоятелно. Няма такъв нахалитет. И без това за UT има по-добри модове на същата тематика. А дори първия Rainbow Six от ерата, в която цяло PC беше със спецификите на днешна видеокарта, предлага повече опции и забавление. Дизайнерската депресия започва от бъгавите обучителни мисии, в които цъкате на празен автомат и крещите "Clear" като ненормални. Продължава през опциите за избор на "реалистичен" или "аркаден" режим на игра – в първия мреш без да разбереш откъде ти е дошло, във втория приключваш играта за 1 час, ако броим и инсталацията. И завършва с безумния левъл дизайн... Нали си спомняте това, което казах за хамбургерите и лесничея.

Има я идеята за екшъна, оръжията и съекипиците ви. Но там, където не е крадено 1 към 1 от SWAT игрите (дори интерфейса), Terror Strike се дъни. ИИ-то на противници, съотборници и заложници е плачевно. Дори малките SMG-та вадят откат, като тежка картечница без стойка, а нивата...

С други думи – идеята да прекопираш 1 към 1 това, което се случва в реалността и плановете на сградите, в които се е случило, е не лоша. Но от към геймплей може да доведе само до тромавост, изнервяне и обща неиграемост.

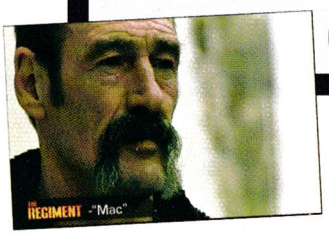


- Свършва само за 1 час
- Чичката с мустаките!
- CS феновете ще цвилят от кеф, но пък те цвилят по принцип и пръст с нарисувано терористче да им покажеш

графика
звук
геймплей

3.0

- Понякога малко тромава
- Понякога малко глупава
- Какъв е тоя чичка с мустаки?!



МЕГАЛАН Network

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

968 9000

WWW.MEGALAN.BG

Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 5Mb (640KB) Трафик 3GBytes	ТРАФИК СТАНДАРТЕН 20	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН 25	Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	Скорост чужбина 3.7Mb (480KB) Скорост България 30Mb (3.7MB)	НЕОГРАНИЧЕН СПОДЕЛЕН** 40	Wi-Fi HOME*** 40	Скорост чужбина 4Mb (512KB) Скорост България 15Mb (1.8MB)
Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН СПОДЕЛЕН* 30	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН 40	Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 40Mb (5MB)	Скорост чужбина 6Mb (768KB) Скорост България 40Mb (5MB)	НЕОГРАНИЧЕН РАЗШИРЕН 65	НЕОГРАНИЧЕН ЕКСТРА** 100	Скорост чужбина 7.5Mb (960KB) Скорост България 40Mb (5MB)

* Тарифата позволява включване на 2 компютъра
** Тарифата позволява включване на 3 компютъра
*** Тарифата позволява използване на безжично устройство без допълнителни ограничения

1+1=3

Предплатете два месеца при включване и получете три.

Промоцията важи само за нови абонати на неограничени тарифни планове. Предплатете две първоначални месечни такси и получете един безплатен месец. Важи за всички квартали.

ПРОМОЦИЯ

Промоция Wi-Fi

Изберете тарифа Wi-Fi Home и получете безплатно безжичен рутер Netgear WGR614 с осигурена поддръжка от Мегалан Нетуърк. Промоцията важи само при сключването на едногодишен договор.

0800 18 400* 0800 20 400** 0885 011 000

* безплатен за абонати на БТК ** безплатен за абонати на Мтел

София, Студентски град, ул. Йордан Йосифов 4, Бизнес Център Мания, ет. 2

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**Activision**
	www.transformersgame.com
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, DS, PSP**
Мултиплейър:	**Не**

Борис Цветков

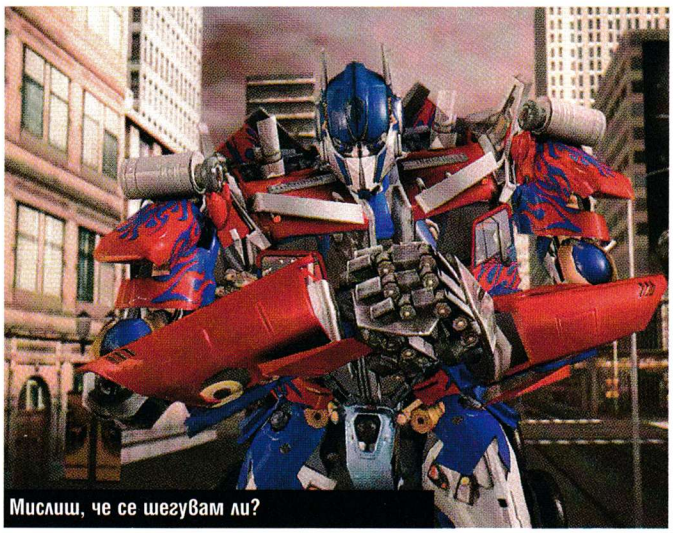
Чакат ви експлозии, жестоки битки и... споменах ли вече експлозии?

Transformers: The Game

В крайна сметка развлекателната индустрия е точно това – бизнес. Няма причина за терзания, че от Холивуд са решили да претворят всевъзможни малко или повече изпитани лицензи в кинолента. Известно е също така, че сегашната мода повелява малко преди премиерата на такива продукции да излизат вързани с тях игри. Но докато повечето от тези филми са на приемливо ниво, окомплектованите игри нерядко са посредствени, едва ли не правени колкото да се отбие номерът и да се подметне поредната залъгалка на купувача.
Такъв ли е случаят и с Transformers? След като го гледах, определено мога да кажа, че филмът е жесток. Макар очеизваднатa рекламна кампания на американския производител на автомобили General Motors, той е превъзходна (около два часа и половина) комбинация от изненадващ хумор, брутален екшън и добре изградени персонажи. Нека обаче не се бъркам в работата на филмовите критици, а да споделя с вас мнението си за Transformers: The Game.
Историята в Transformers разказва за епична борба от галактически пропорции, битка между автоботите и техните зли врагове - десептиконите. Десетилетия от комикси и анимационни сериали описват сагата в куп детайли, и може би затова авторите на играта са решили да дадат само супер сбитата версия на въпросите „защо" и „как". Накратко: борбата за могъщия артефакт, известен като AllSpark, искрата на живота за трансформерите, пренася конфликта на живите машини върху нашата „мирна" планета.

Доброто

Можете да избирате между двата лагера. Ако предпочитате да сте закрилник на слабите и търсите свещения AllSpark не за собствени облаги, задружният отбор на автоботите ще ви приветства. Ако пък законът на джунглата ви е присърце, обичате да сеете разруха и жаждата за мощ гори бурно във вашите вени, при десептиконите ще намерите сродни души.
С едно изключение - всеки от детайлно изобразените трансформери в играта може да... (изненада, това никой не го очакваше) ... се трансформира! Някои от разумните роботи се преобръщат пред очите ви на автомобил, други - на летателен апарат. Всеки има два типа дългобойни оръжия, а в роботска форма разполага и с почти непробиваем енергиен щит, може да раздава юмручна справедливост и да замеря противника с разни дреболии като автобуси, танкове и каквото друго попадне в металните му лапи. Което на практика означава почти всичко: автомобили, дървета, стълбове, рекламни пана, парчета от сгради...
Къде каквото виждате, все може да бъде превърнато в горя-

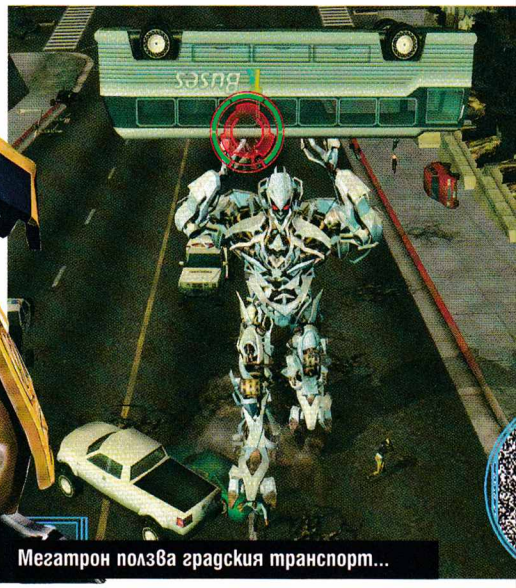

Мислиш, че се шегувам ли?

Някой е прекалил с курсовете по танци...

Лице в лице нещата са близки и лични...

Въздушния бой е спектакъл, но и кошмар...

Идвам с мир, нека сме цивилизовани...


Мегатрон ползва градския транспорт...

щи отломки. Светът наоколо е почти напълно разрушим, с което графичната система на играта се справя отлично.

Лошото

Откъде да започна? Като изключим това, че драгата ни планета е превърната в игрално поле за гигантски аватари на унищожението...
Още в началото вероятно ще забележите, че голяма част от невероятните колатерални щети, които ще причините, се дължат предимно на умопомрачителните контроли на играта. Утешително е, че, независимо дали ще се пробвате с клавиатура и мишка или пък с геймпад, положението е еднакво зле. Не е никак малка вероятността да ви се прииска от сърце да брутализитате както менютата за конфигурация на управлението, така и създателите и техните семейства. Като капак не може да контролирате близостта на камерата, а трябва едновременно да се мъчите с овладяването както на нейната позиция, така и на движенията на персонажа ви. Наличният радар може да е някаква частична утеха, но това не променя факта, че трансформирате ли се в нещо летящо, директно губите всякаква прецизност. В автомобилен режим също ви чакат мъки, въпреки че там нещата да са малко по-добре. Макар че щатската армия настойчиво ще се опитва да ви създава проблеми, битките робот срещу робот ще са основната ви грижа. В тях дългобойното въоръжение е направо безполезно заради смешните щети, които нанася на други трансформери и факта, че всички освен най-хилавите врази перфектно го неутрализират с енергийните си щитове. В крайна сметка се оказва, че бойните тактики са силно специфични и ограничени от това срещу какво се изправяте. Против трансформера тип бетоновоз примерно единственият подход е да го замеряте, докато го повалите, а после да награбите самия него и да го запратите нанякъде. Някой каза, че Transformers: The Game е като GTA с гигантски роботи. И наистина, известна прилика има, макар и повърхностна. Нивата в играта са порядъчно огромни, детайлни и бъкащи с движение. Това обаче само още повече подчертава какъв огромен пропуск са направили авторите ѝ. Вярно, тук-таме могат да бъдат намерени кратки подмисии и тайни наградки, отключващи бонус съдържание като филмови трейлъри, картини, нови скинове и модели. Това обаче е всичко. Липсва дълбочина, а оскъдната история отстъпва път на безпощадното разрушение, която е единственият възможен тип взаимодействие с околната среда. Като за капак, макар да може да превърнете в развалини цял град, няма начин да погубите дори най-мизерния случаен минувач. Е, те крещят и панически бягат от вас, но остават невредими дори след пряко попадение от способна да срине небостъргач ракета.

Накрая

Страхотна графика, добро озвучение, пропилени възможности. Това е, което аз видях. Знам обаче, че не всеки го притеснява ограниченото AI, а при достатъчно упоритост и с шантавите контроли не е чак толкова трудно да се пребори човек. Ако всичко, което искате, е да направлявате яко изглеждащ, трансформиращ се робот и да сеете разруха, радвайки се на ярки експлозии, Transformers: The Game предлага точно това и ще ви предостави приятно, топло чувство на задоволство, помрачено само от невъзможността Мегатрон да награби и разчлени някое кървящо двуного. Останалите просто ставаме свидетели на поредния прибързан страничен продукт от маркетингова кампания. Плачевното е, че от тази игра наистина можеше да излезе нещо страхотно.

Жанр:	**Екшън/Ролева игра**
Издател:	**Strategy First**
www.callforheroes.com	
Изисквания:	**P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC, Wii**
Мултиплейър:	**Не**

Пламен Димитров

Какво, по дяволите?!?

Call for Heroes: Pompolic Wars

Забележете невероятната графика и фотореалистичната вода!

- Човече, тази игра е ужасна.
- Добре де, не си я харесал, но може би на някой друг ще му допадне.
- Но играта е ужасна!
- Разбирам те, но основната задача на журналиста не е да изразява становище, а да представи факти, които да позволят на читателя сам да си създаде мнение. Не е професионално да подхождаш по този начин към което и да било заглавие...
- Пич! Играта Е Ужасна!

Макар понякога да не вниквам напълно в идеята на дадена джитка, поне досега не ми се беше случвало изобщо да не разбера каква е целта, вложена в мегабайтите, настанили се удобно на твърдия диск на компютъра ми. Досега винаги съм разбирал защо е едно заглавие (не защо е създадено, а "защо" по принцип), "за какво се бори" един вид. Игрите, като всеки продукт, си имат таргет-аудитория, или целева група, ако предпочитате – маса от хора, за които вероятно би представлявала интерес. Не стои така положението с Call for Heroes: Pompolic Wars. Историята на играта разказва как преди години се отворил портал към Външните светове и нашият свят бил залят от ордите на тъмен демон на име Помполик. Той разпръснал из света множество Тъмни души, които прониквали в съзнанието на хората и ги правели слуги на злото. Но оцелелите хора все още имат късче надежда – ако Душите бъдат неутрализирани, Помполик ще е безсилен. Могъщи герои се нагърбили с нелеката задача да съберат и унищожат всички Души.
Кой герой ще си ти?

Целта на целия гърч

Зомби атака

Дрън-дрън...

Всъщност изборът не е особено голям – имате на разположение всичко на всичко ДВА героя – воин и амазонка. Разликата между тях е повече или по-малко козметична.
Идеята явно е била да се създаде нещо като Diablo в 3D. Ето какво имаме обаче – представете си Диабло без интересната история, без разнообразните предмети, без многобройните противници и без таланта на Blizzard (хм-м, всъщност талантът на най-изпадналия кънтрипевец вероятно е по-голям).
Да видим – целта ви в играта, ни в клин ни в ръкав, е да събирате Dark Souls. И да биете разни чудовища по пътя си. Защо точно го правите (като изключим абсурдното подобие на история, за което и дума не става в играта), не е обяснено. Просто НЯМА какво друго да се прави! Имате всичко на всичко 15 нива (от скучни поскучни заради еднообразието на задачата) и 18 вида противници (до един крадени оттук-оттам). Из картите се търкалят няколко вида благинки като нови оръжия, колби с живот/мана, стотинки и разни други глупости, които вероятно няма да употребите дори веднъж, освен ако не разполагате с по петнадесет пръста на всяка ръка заради невероятното управление. Интерфейсът е изнесен изцяло на екрана, принуждавайки ви да следите 10+ иконки, които обаче са напълно и абсолютно безполезни. От време на време качвате нива и накрая се срещате със смешно кръстения демон.

...та пляс

Въпреки че на сайта си създателите се рекламират с използването на "последни технологии", играта изглежда отвратително. Като еквивалент в графично отношение в главата ми изскочи Heretic II, само че Херетик всъщност беше добра игра, излязла преди девет години. Да ви имам последните технологии... ако бяха оставили на вас изобретяването на колелото, още щяхме да яздим коне.
Героят ви се движи все едно страда от няколко тежки заболявания на гръбнака и скача все едно има забучен бастун в задните си части. Звуците са произволно повтаряне на "хъ", "ха", "хо" и други подобни междуметия. Специални ефекти просто отсъстват.
Това е една от най-боклучавите игри на годината. Сериозно, ако ви се играе нещо като Diablo 1, просто играйте Diablo 2.

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ БЕЗ ДОПЪЛНИТЕЛНИ ТАКСИ*

ПО-РАНЕН СТАРТ, ЕКСКЛУЗИВНИ ОРЪЖИЯ,
БЕЗПЛАТЕН ТЕСТ ЗА ВСИЧКИ GUILDWARS КАМПАНИИ

GUILD WARS®
EYE OF THE NORTH™

ПРЕОРДЪР

PC DVD ROM

12+ www.pegi.info

ПУЛСАР

EU.GUILDWARS.COM
WWW.PULSAR.BG

NCSOFT
ARENANET

*Изисква се закупуването на продукта и достъп до Интернет. Играчът е отговорен за всички такси свързани с осигуряването на Интернет връзката.

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Жанр: **Екшън-приключение**
Издател: **Codemasters**
codemasters.com/overlord
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM, gForce 5900+**
Брой DVD **1**
Платформа: **PC, XBOX 360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Представете си Dungeon Keeper, Sacrifice и Fable в едно

Overlord

Колко игри ви предлагат да се превъплъщите в изначален злодей, натоварен с нелеката задача да лиши света от благородните приключенци, които го населяват? Точно така – твърде малко. А да си лош, е хубаво нещо, както ни убеждаваше Dungeon Keeper, дело на гениалния Питър Молиньо.
На същото мнение очевидно са и Triumph Studios (отговорни за Age of Wonders), чийто нов проект удари в земята всички заглавия от последните няколко месеца.

Фентъзи, обърнато с главата надолу

Нещо не е съвсем наред с добрите герои в света на тази игра. След като победили последния Повелител (Overlord), тормозещ земите им, те се прибрали по домовете и започнали да слушат единствено неща от типа колко са велики, прекрасни и невероятни. Взели, че повярвали и придобили всички зли пороци, за които може да се сетите.
Полуръстът Мелвин се отдал на чревоугодничество, порастнал и на височина, и на широчина и се превърнал във възможно най-тлъстото същество, което може да си представите.
Елфът Оберон се вградил в дърво, след като бил убеден от един мистериозен вълшебник, че се нуждае от много почивка, и се превърнал олицетворение на мързела – кошмарите му оживели и започнали да тормозят някога спокойната и красива гора на дългоухите.
Паладинът сър Уилям пък станал същински перверзник, който не можел да задоволи сексуалните си нужди и не обръщал внимание на никой, който няма цици, дори когато кралството му било тормозено от незнайна чума. Някой трябва да лиши тези нещастни подобия на герои от мъката им. И какъв по-добър кандидат за това от един изначално зъл и мълчалив Повелител и неговият личен антураж?

Crowd Control, както е модерно напоследък

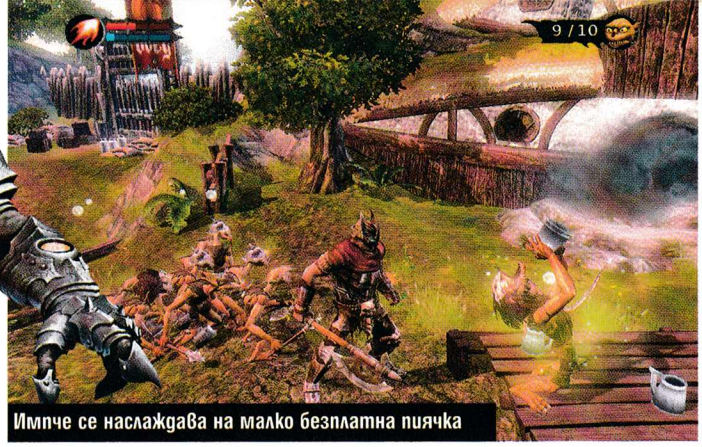
Overlord е екшън-приключение, в основата на което лежи призоваването и контролирането на армия от пискливи дяволчета (imps). Първоначално едва пет на брой, но впоследствие – цели петдесет! Те са олицетворение на всичко малко, сладко и зло, за което може да се сетите.
На мен лично ми напомнят на онези зеленикави гремлини от едноименното и мно-о-о-го старо филмче, чийто продуцент бе Стивън Спилбърг. Импове-те щъкат като луди и изпълняват сляпо вашите заповеди – унищожават всичко, което видят, стигат до места, до които вие не можете, пият бирата по масите, оригват се и след това я изпикават. По-непохватните от тях стоварват предметите, които сте ги накарали да носят, върху нозете си и започват да подскачат на един крак от болка.
Други гризат ръцете на селяните. Трети ви носят спечелената от тях плячка с радостно гласче „За господаря!" или „Съкровище!"...
За всеобщо щастие управлението на съществата е изключително простичко и ефективно. Левият бутон изпраща импове-те в атака (толкова на брой, колкото пъти сте го натиснали), докато задържането на десния връща всички зад гърба ви, строени в бойна триъгълна формация.
И левият, и десният пък служат за масово нападение – всички импове до един се втурват напред, а вие ги направлявате с помощта на мишката си – колят, бесят, трошат, скачат по главите... Пълен хаос.

Опознай своя имп

Общо взето разполагате с четири вида импове. Кафявите са гръбнакът на вашата армия от зли раболепни слуги. Те са най-физически издръжливите, най-безстрашните и винаги са готови за бой.
Когато намерят някой предмет, подходящ за предизвикване на комоцио, не се стесняват да го грабнат и да го изпробват срещу следващия срещнат шишкав полуръст, зомби или най-обикновена тиква.
В този ред на мисли която и да е метална каска или ризница, става собственост на първото същество, което се докопа до

Тъмната кула

Това е вашият дом. Центърът на всички злодеяния. Когато за първи път отваряте отвратителните си очи обаче, т.е. в началото на Overlord, Тъмната кула е опустошена от добрите герои. И докато ги преследвате, за да им отмъстите, ще имате за задача да й възвърнете предишната слава, като я реконструирате с всеки по-специален предмет, който срещнете по пътя си.
Спокойно, няма да се наложи да вършите абсолютно никакъв физически труд. Че за какво са ви малките и симпатични импове, ако не да ги експло атирате? Една приведена в обитаем вид Тъмна кула е разделена на няколко основни помещения. На първо място – подземието. Тук може да се биете с всяко едно същество, което сте срещнали по пътя си. Единственото условие е да сте го убили. Битките напомнят тези в колизеума – импове-те са се наредили в кръг и викат във ваша полза, докато вие се потите в центъра на сражението. Под тронната ви зала, където се разхожда изключително досадният шут, крещящ най-различни титли, отразяващи скорошните ви подвизи, пък се намира ковачницата. Тук ще създавате нови оръжия и брони или ще подобрявате старите си, принасяйки в жертва импове. 500 от червените например ви гарантира изковаването на мощен огнен меч. Всеки зъл лорд се нуждае от почивка и от време на време на време би искал да се оттегли в покоите си при своята метреса. Тук може да се наслаждавате на богатството си, да декорирате кулата, да ъпгрейдвате имповете си или просто да измъчвате някого за кеф.



Импче се наслаждава на малко безплатна пиячка

Насред мелето

Мъжка ласка за жените-демони

нея. Едно от моите например беше нахлузило готварска шапка, просто защото бе изгризало врата на тлъст готвач, а друго бе решило, че изглежда по-добре с оранжева тиква вместо шлем. Намерените по пътя предмети увеличават цялостната боеспособност на вашата армия, което означава, че вероятно ще искате да потрошите всеки сандък или бъчва, изпречила се на пътя ви, тъй като в тях се крият най-различни изненади – от злато и елексири, до брони и оръжия.

Червените импове, до които ще получите достъп малко по-късно, стрелят с огнени топки и са имунизирани срещу пламъците. Могат и да ги потушават/изяждат и по този начин ваше великозлобие да преминава през препятствия, необезпокоявано от жегата.

Зелените импове пък са тихи, подмолни, могат да стават невидими и да се промъкват зад гърба на противника ви, за да му забият оръжието си, нанасяйки максимално големи щети. Те са резистентни към отрова и съответно разчистват отровните растения по пътя ви. Накрая стигаме до сините – магически импове, които са се научили да плуват и най-вече – да лекуват или съживяват всеки съимп, загинал в битка. Заклинанията им вредят най-малко.

Зли или много по-зли?

В хода на цялата игра ще трябва да следите за един много специален рейтинг, наречен поквара. Той определя колко сте зли всъщност. В самото начало на Overlord е 0%, но може да го увеличавате със запомнящи се злодеяния от типа на убийството на невинни селяни. В много от куестовете, чиято структура доста напомня тази на Fable, ще бъдете изправени и пред морален избор, който също ще влияе върху рейтинга ви. Още в самото начало например, след като откриете храната на Спрее, открадната от полуръстовете, имате две възможности – да я върнете на селяните или да я задържите за себе си и да зарадвате своите импчета. Последното, естествено, ще ви направи по-покварени. Външният ви вид ще става все по-зъл, броните ви – по-страшни и изкривени, а в края на Overlord ще ви очаква различно превъртане на играта в зависимост от решенията, които сте взимали по пътя си.

За финал мога да кажа само едно - Overlord е изненадата на месеца. Една от онези игри, които се превръщат в хит, без въобще да си го очаквал. Пробвайте я задължително, няма да съжалявате!

Любопитно

На моменти има откровена гавра с "Властелинът на пръстените". Още в първата мисия ще спасявате градче на хората, наречено Спрее (асоциации с Бree?), чийто хранителни запаси са откраднати от живеещите наблизо затлъстяващи полуръстове. Името на ленивия елф Оберон пък е директна препратка към героя на Шекспир от "Сън в лятна нощ", докато Кан, олицетворяващ порока на гнева (wrath), ни отвежда към заглавието на втория Star Trek "The Wrath of Khan".

Без изненади, ако открие и други :)

- Магическа визия, направо отвътре ти идва да колиш елфи
- Изключително разнообразен и увлекателен геймплей
- Страхотно черно чувство за хумор

графика
звук
геймплей

5.5

- Не особено предизвикателни пъзели
- Простичък мултиплейър (поне го има)
- Малко магии

Жанр:	**Куест**
Издател:	**The Adventure Company**
	www.adventurecompanygames.com
Изисквания:	**P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Стефан Хаджиев

Мъгла, загадки и проклятия

Dead Reefs

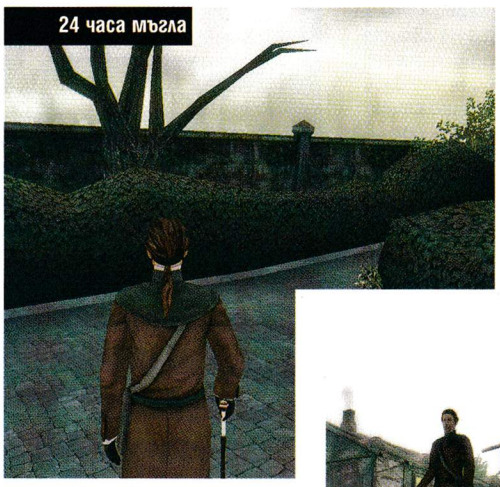
Паралелните вселени съществуват, всичко е въпрос на гледна точка. Дали ще се вглъбите в книгите и предложенията на Стивън Хокинг (така и не успях да ги разбера) или ще се насладите на офисна обстановка, сякаш вдъхновена от творба на Кафка... значението е нулево. Съседните светове просто съществуват. Някои елементи от живота са толкова невероятни. Приятното е, че изневиделица се случват и хубави неща, които могат да върнат почти всеки в измерението, което той или тя счита за нормално.
Последното подобно събитие, което ме запрати отчасти в реалността, бе една игра – Dead Reefs – представител на почти напълно изчезналия жанр на куестовете.

Предпоследният мохикан

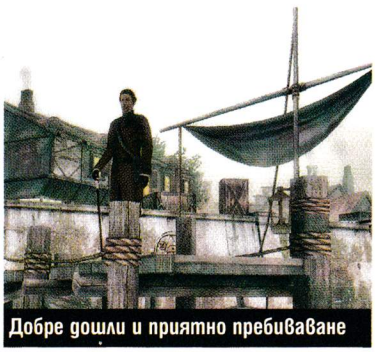
Историята на прясната геймка хвърля всеки, дръзнал да я начене, в мрачна викториано-готическа обстановка нейде из океанските простори. Според сценария някъде из морската шир се намира злокобен остров, който е бивше поселение на пирати. Пирати, чието редовно занимание било да примамват невинни кораби към няколко силно назъбени рифа. Начинанието им било доста успешно, докато в един съдбовен ден поредната жертва не се оказал кораб, превозващ неустановено количество монаси плюс ужасяващ и мистериозен артефакт. Последвала всеобща лудост, прекратяване на разбойническите набези и мистериозни осмъртявания на всеки девет години. Малко или много всичко си вървяло по мед и масло, докато най-накрая на цивилизованият свят не му писнало и властта изпратила нашия герой – Амадео Финвинеро, чиято цел (нашата задачка в играта) била разплитане на цялостната убийствена мистерия и в частност последната видимо безпричинна кончина на известен островен жител.

Помощни средства и материали

Като всеки себеуважаващ се куест, Dead Reefs разполага със следните основни елемента:
- Диалози: островът, където се развива действието, е пълен с всевъзможни човекоподобни. Макар че повечето отхвърлят идеята за смислен разговор, има няколко индивида, които дават ценна информация и по един или друг начин биват задължително въвлечени в размяна на членоразделна реч.
- Чантичка за всевъзможни предмети: почти навсякъде героят разполага с торба, която напук на всички геометрични и вселенски правила може да събере почти уникално количество предмети, без да промени външния си вид или да натежи поне малко. Приятен и полезен момент в геймката е възможността за комбиниране на някои от събраните артефакти.
- Добро зрение: яденето на боровинки и пиенето на специфични подобряващи очите витамини е задължително за всеки типичен куест герой. Детективът ни може да разглежда най-разнообразни одушевени и неодушевени обекти, при което прави съответните епохални изводи, които често имат значение за достигане на крайната цел.
- Малки загадки: на равни интервали из Dead Reefs са разхвърля-


24 часа мъгла

Умряла и впрозрачена красавица...


Добре дошли и приятно пребиваване

Готвачът

Жертвата

Поредното мрачно място

Поредният разговор

Меню

Наша милост в анфас

Какво ли ще открием?

ни главоблъсканици, които почти задължително трябва да бъдат решени. Някои са свързани с подреждането на чисто визуални обекти, други поставят на изпитание музикалните ни способности и т.н.

Совите не са това, което са

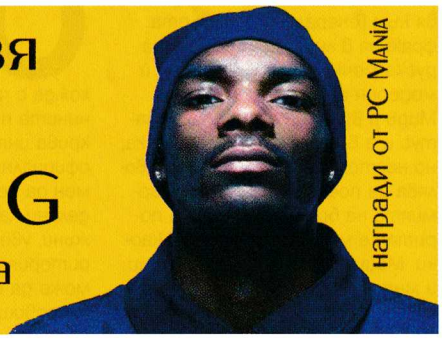
На сайта на Dead Reefs можете да прочетете, че играта предлага нелинеен подход, определящ развитието и завършека на определени начинания. До определена степен това е така, но, както винаги, зад прекрасната захаросана опаковка се крие нещо, което не предизвиква толкова радост и възторг. Докато някои от частите наистина дават воля на свободната мисъл, други продължават да бъдат силно ограничаващи. Прекрасен пример е комбинирането на отделните артефакти или изследването на определени области. Колкото и добри идеи да ви се родят в главата, част от събраните вехтории могат да се комбинират само и единствено с други строго определени от създателите такива. Едновременно с това, докато на даден детайл не му е дошло времето в развитието на действието, единственото, което ще можете да извлечете от неговото изследване, е къса реплика тип „не се занимавай с глупости".

Техника

Контролът на играта е хубав, но в първите секунди джиткане може да внесе хаос в някоя изтерзана душа. Причината се крие в това, че никъде из Dead Reefs любимата ни периферия – мишката – не влиза в употреба. Всеки детайл от менютата до инвентара на героя се управляват с добрата стара клавиатура.
На пръв поглед това изглежда леко ограничаващо, но на втори положението порозовява значително. След около двадесетина минути почти всеки би свикнал с размотаването по екрана, употребата на различни предмети и действия.
Като сборище от пиксели и нови първоначалното впечатление от Dead Reefs е точно обратното. 3D графиката и звука, с които се изпълват монитора и колоните, не са сред черешите по върха на сладоледа, но предлагат приятна атмосфера с достатъчно количество детайли.
За съжаление след кратки занимавки почти всеки би установил следните няколко озадачаващи чудеса:
- Елемент 1: Докато графиката на играта и прилежащото ѝ озвучаване вършат перфектна работа от техническа гледна точка, някои от действията са си чиста проба посредственост. Пример първи: при първата среща на наша милост с един иначе прилично грациозен призрак реакцията, която следва, прилича на отегчена прозявка – няма насечена музика, уплаха или поне едно изнежено проклятие. Пример втори: Рандеву с вещица в гробище... събитие, което при нормални обстоятелства отново би било украсено с мрачни ефекти и писукащ звук, в случая е представено като квартална седянка с любимата ви баба от входа.
- Елемент 2: Друг неприятен момент във външността на играта е честата смяна на сцените, из които се размотава героят. Отделните „декори" на действието са малки по отношение на пространството, играчът често преминава от едно място на друго, което автоматично води до зареждане на нова околна среда. Преходът е бърз, но въпреки всичко дразнещ.

Финални сцени

Dead Reefs е класически куест, предлагащ с прилична графика и звук, историята му е интересна, а главоблъсканиците – прилично сложни и забавни. Въпреки това играта е продукт, който би привлякъл единствено тумба стари фенове. В цялостния пакет липса нотка на неповторимост и вманиачване. Ако си падате по подобни чудеса – моля, открийте я и едва ли бихте съжалили. В противен случай просто изтеглете някоя пуцаница и се насладете на поне двадесет минути безпричинна стрелба.

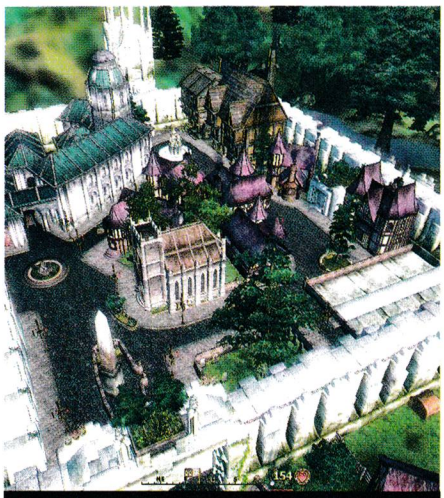
club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC MANIA

ON THE DVD

Пламен Димитров

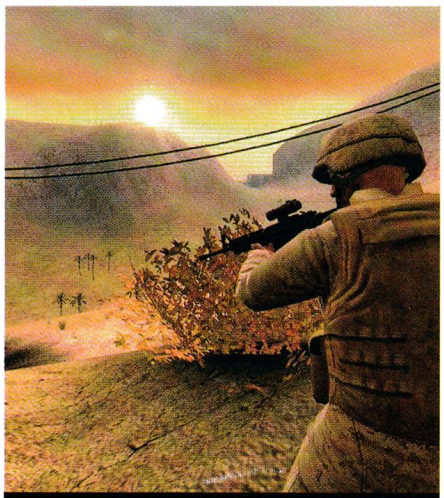
Mods of the month

Pimp my game



City of Sunev – The Elder Scrolls IV: Oblivion

Rise of the Reds – C&C Generals Zero Hour



Insurgency – Half-Life 2

Rise of the Reds – C&C Generals Zero Hour

http://rotr.cncreneclips.com
Статус: Бета

Русия или по-точно – Мадър Раша!!! – както е известна сред някои кръгове геймъри (тези, придобили стратегическия си опит с Red Alert поредицата, вместо със StarCraft), беше злобно пренебрегната в C&C Generals. Статусът ѝ на суперсила ѝ беше отнет от EA за временна ревизия с опция за преразглеждане в бъдещето. Но това не е мястото за политически анализи, така че по същество – Rise of the Reds добавя към Генералите четвърта фракция в лицето на Голямата руска мечка, барабар с целия ѝ модерен арсенал.
Модът все още е в "бета" статус и е в процес на преработка, но настоящата версия ви позволява да поемете юздите на армията на братушките и да поритате малко американски каски. Модификацията ще промени и много неща от оригиналния Zero Hour – нови генерали, нови единици за съществуващите фракции и своя собствена кампания, плюс мултиплейър поддръжка. Изглежда обещаващо, а и е приятно да попаднеш на поне една игра, в която руснаците не са представени като:
а) комунисти
б) некадърници
в) пияници

City of Sunev – The Elder Scrolls IV: Oblivion

http://www.tessource.net/files/file.php?id=10068
Статус: Бета

Oblivion без съмнение е една от игрите с най-голям потенциал за шматкане – човек може да се разхожда с часове из полята и планините на Сиродил и пак да открива интересни неща. Двата официални адона, макар според мен да не могат да бъдат определени като истински експанжъни, увеличиха още повече територията, в която играчът може да се лута в търсене на съкровища, но човек винаги иска още. City of Sunev все още не е пълнокръвен мод – всичко, което добавя към играта, е един нов град. Но в него се крият огромни количества суров потенциал – Sunev се намира в долен Niben и се състои от дузина къщи, с над двадесет интериора за разглеждане и повече от 50 нови персонажа.
За съжаление те все още нямат никакви куестове или дори изкуствен интелект, защото авторът се е концентрирал върху архитектурата и обещава да добави по-сложните неща на по-късен етап.
И все пак поне можем да наминем през градчето и да разгледаме интересното оформление, докато чакаме по-нова версия.

Insurgency – Half-Life 2

http://www.insmod.net
Статус: Готов

Insurgency е мод, който взема себе си много насериозно и това му личи от далеч. Това не е просто нов Counter-Strike, само че с нов енджин и различен вид терористи – тази модификация спокойно може да спори с CS:Source по въпроса за вниманието към детайла.
Тук поемате ролята или на американски пехотинец, или на бунтовник, и се впускате в ожесточена битка из различни градски локации. Макар да не го заявяват направо, авторите са черпели вдъхновението си от американското фиаско в Ирак...

Авторът на горното изречение беше временно отстранен и изпратен за кратка почивка в кубинския курорт Гуантанамо. ЦРУ учтиво ви моли да забравите за случая.

Тази тотална конверсия добавя неща като система за "боен дух", система от командири и подчинени, разделение на бойни отряди от по 4, 8 или 32 човека, сериозно ниво на реализма и запаметяване на статистики за следващите мачове.
Силно мултиплейър-ориентирана е, ако имате Steam, грабвайте по един виртуален автомат и се впускайте в мелето.

Space Mod – Supreme Commander

Beneath – F.E.A.R.

Beneath – F.E.A.R.

http://fullbright.blogspot.com
Статус: Готов

Beneath представлява ни повече, ни по-малко едно ново ниво, базирано на историята на F.E.A.R. В случая не става въпрос за продължение или доразвиване, а за вариант в стил "ами ако?". Авторът се е запитал какво ли би станало, ако First Encounter Assault Recon не беше сериозна организация, а малко подразделение на армията, което бива подигравано от всички останали свои колеги и което се заема само със задачи, които са толкова отегчителни, че нито една друга агенция не ги иска. Ами ако агентите на F.E.A.R. никога не са очаквали действително да попаднат на нещо, докато гонят сенки, и изведнъж... наистина се срещат с нещо грандиозно? Естествено, на вас се пада ролята на новака, който се сблъсква с цял куп гадости по време на първия си работен ден в една изоставена къща... Авторът сам признава, че Beneath трудно се вписва в графата "модификация", защото на практика не променя нещо от основната игра, но феновете винаги се радват на добре направени парченца "още от същото". Макар че е доста къс откъм време за изиграване, модът определено е добре направен.

Space Mod – Supreme Commander

http://spacemod.supcomuniverse.com
Статус: Незавършен

Supreme Commander обещаваше да бъде нещо незабравимо, игра, която ще ни накара да забравим за всички останали стратегии и да се взираме в миниатюрните ѝ роботчета по цял ден. Лично на мен не ми допадна особено, главно защото беше повече като пилотиране на пътнически самолет, отколкото забавление, и скоро станах разноглед, а и – както виждам в момента – едва ли може да се каже, че блести по върховете на класациите. Но заради сравнително големия си потенциал ще е неприятно, ако изпадне в забвение – затова група ентусиасти са се заели да добавят нещо, което си е задължително за всяка игра с роботи – битки в космоса.

Макар все още далеч от пълната си версия, този мод е достатъчно интересен, за да му обърнем малко внимание – изцяло нови единици, нова механика на геймплея и три отделни кампании. Космическите ви кораби ще се придвижват из полутриизмерен космос, по подобие на Empire at War. Не знам как ще вместят странния интерфейс на оригинала в цялата картинка, но да се надяваме, че ще се справят. Space Mod не е финалното име на проекта, така че на ваше място бих държал под око този "неофициален експанжън", както сами го определят създателите му.

Орлин Широв

Назад към времето, когато се правеха игри за хора с висок IQ

Sam & Max Hit the Road

Малко са игрите, които изискват висок коефициент на интелигентност, за да доставят пълно удоволствие на играещия. Като изключим шаха и другите забавления за маса, остават може би едно или две заглавия за PC, които са предизвикателство за IQ-то на геймъра. Sam & Max: Hit the Road е типичен пример за геймка, която, ако бъде разглеждана от лица под 14 години например, може да бъде забавна, интересна и вълнуваща, но ако попадне в ръцете на някой овладял английския език до съвършенство, се превръща в грандиозно шоу, разсмиващо във всяка една секунда. Причината е, че голяма част от идеята на Sam & Max е да провокира заплетено чувство за хумор, което разчиква английския език и не показва никаква милост към играчите, които не стоплят замисъла на шегите.

"Ooh, smells like a fiercely thickening plot."

Sam & Max: Hit the Road видя бял свят преди около 14 години, когато LucasArts решиха да създадат виртуален вариант на едноименната комикс серия на Steve Purcell. За съжаление тогава бях доста малък и често да си кажа, не можах да оценя играта по достойнство. Разглеждайки я сега обаче, виждам в нея толкова хумор и оригинални идеи, че си мисля, че щеше да е добре, ако бях по-интелигентен през 1993-та.

Sam & Max са двама адски странни герои. Толкова странни, че са абсолютно неповторими и нямат еквивалент в гейм и комикс историята. Сам е висок и дебел кучешкоподобен индивид, а Макс е хиперкинетичен, гол заек. Този тандем образува така наречения екип Freelance Police, който има право да прави "каквото си поиска", позоваващ се на неясен лиценз.

Историята на Hit the Road започва, когато двамата странници получават заръката да издирят и обезвредят странното същество Бруно. Оказва се, че това не е поредният снежен човек Йети, който създава обичайните проблеми, а ситуация, която ще изисква от нашите герои да обиколят почти цяла Америка.

"It's places like this that make me wish I were a Canadian."

Въпреки че на пръв поглед Sam & Max: Hit the Road изглежда като детска игра, това изобщо не е така. Както споменах и по-горе, тя разчита предимно на играта на думи в английския език и изисква от геймъра едно сравнително високо ниво на владеене на езика. Със сигурност трябва да спомена и факта, че в Sam & Max Hit the Road за първи път беше представен и интерфейс с икони, който се различаваше значително от актуалния за времето интерфейс, използван в куестовете.

Преди 1993 година повечето геймки от този тип разчитаха на писането или кликането на глаголи от сорта на "Вземи", "Ходи", "Говори", докато в Sam & Max за първи път авторите замениха думите с динамичен курсор, който се оказа, разбира се, с пъти по-удобен.

"It's scary to watch you wrestle with abstract concepts, Max."

Друг принос на LucasArts към гейминдустрията, направил своя дебют в тази игра, е озвучаването на персонажите. Sam и Max имат супер яки гласове, които пасват перфектно на образите им - постижение, което дори и в наши дни понякога се използва на някои компании. Ако добавим към това и небрежния джаз, звучащ като фонова музика, и възможността да пуснете играта в черно-бяло, се получава нещо като перфектната атмосфера за куест от този тип.

Аз лично съжалявам, че вече не се правят игри като тази. Sam & Max е изпипана във всяко едно отношение и изглежда неповторимо оригинална. Бих я препоръчал на всеки любител на приключенията, който не се е докосвал до нея. Не ми става ясно обаче защо повечето геймразработчици разчитат на аудитория с IQ под 100, а не са се насочили към игри тип Sam & Max, които са предизвикателство за всеки уважаващ себе си индивид.

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Орлин Широв

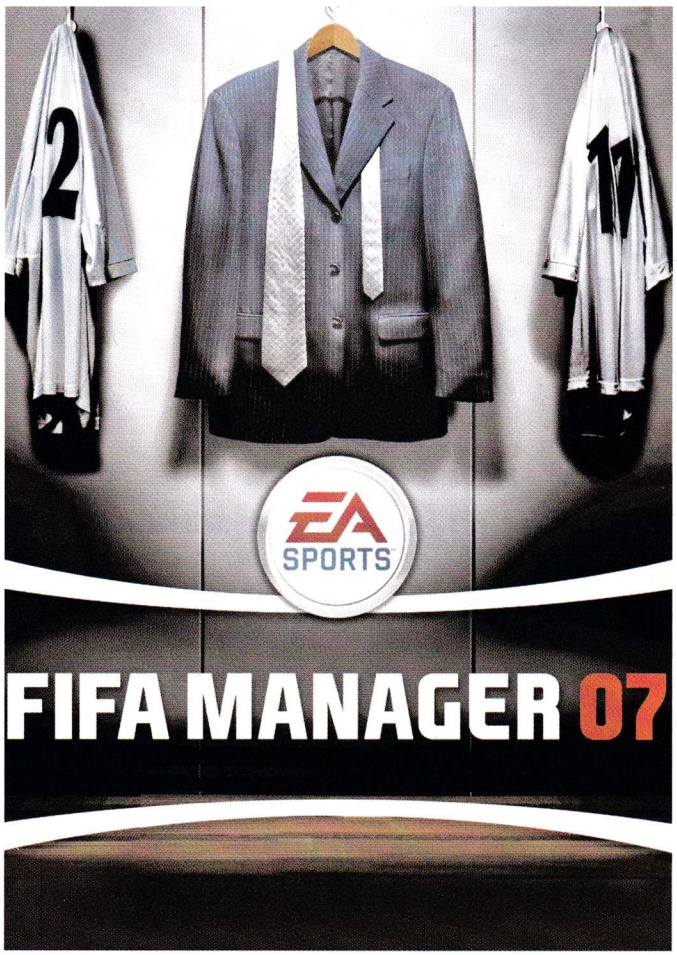
Наръчник на начинаещия футболен треньор

FIFA Manager 07

Футболните мениджъри са сред любимите ми игри. Голямото многообразие на такъв тип заглавия понякога може да обърка неинформирания геймър, защото все пак трудно се избира измежду 5-6 неща, посветени на една и съща тема. Също както битката между PES и FIFA никога няма да приключи (освен ако Konami или EA не се окажат от състезанието), така и конкуренцията между футболните мениджъри едва ли някога ще има край. Така или иначе, темата на този материал не е сравнение или оценка на дадена игра, а най-общи напътствия за това как да се ориентирате в Подобен вид игри. Затова ще се опитам да ви дам съвети, които могат да бъдат полезни за всеки играч на FIFA Manager 07 (Fm07), както и се надявам много от вас, които са пропуснали тази суперяка геймка, да се насочат към нея, след като прочетат този материал.

Режим Player Career

Нещо, което прави FM07 по-различна от конкуренцията, е режимът „Кариера на играч". Той дава възможност да развивате както любимия ви отбор, така и предпочитан състезател. Тук може да избирате между един играч, който да контролирате през целия сезон (цялата му състезателна кариера) или т.н. Match to Match решение. То ви дава право да сменяте контролирания от вас футболист преди всеки мач.
Дали избирате първия или втория вариант, при всички положения този режим ще ви дотегне рано или късно. Замислете се, че един сезон се състои от около 30-50 мача, което означава, че ще ви се наложи да кисне-те яко – както зад мениджърското бюро, така и на терена. Ако пък решите да прекарате някой отбор през 4-5 сезона, то тогава броят на мачовете, който ще трябва да изиграете, скача до 150-200, което, по мое мнение, може да дотегне на всеки.
Ако все пак решите да изберете режима за кариера, то трябва да вземете мъдро решение дали да контролирате нападател, защитник или халф. И трите поста са доста отговорни, но като нападател цялата вина за евентуална голова суша ще пада върху вас. Като защитник пък, може да се окаже, че носите главната отговорност за головете, които получавате. Именно поради тази причина сякаш най-разумно е да изберете играч от средната линия и когато задобреете, да започнете нова кариера с нападател например. Нали уж най-сладко е да вкарваш голове...
Лошото на кариерата с един



играч е, че единственият начин да смените футболиста, който контролирате, е да го продадете или отдадете под наем. Така може да се окаже, че сте възпитали много добър нападател например, от който ще се наложи да се отървете. По тази причина, по-добрият вариант определено е Match to Match решението.

Визуализация на мачовете

Авторите на FM07 са предвидили 3 режима на визуализация на мачовете (плюс директни резултати). Най-интересният е 3D мачът, в който наблюдавате действието на терена и взимате решения на момента. Проблемът при този режим е, че след известен брой срещи определено писва и времето, което отнема, започва да дразни. Режимът Videotext пък просто показва резултата от първото и второто полувреме и в него нямате никаква възможност да командвате отбора си.
Някъде по средата се намира Text режимът, който аз лично предпочитам най-много. В него можете да давате команди на играчите си, да сменяте тактиката, да правите смени и т.н.. Списъкът със заповеди е много голям и доста полезен. Хубаво е да не изстисквате отбора си от самото начало, което означава, че не трябва да ги карате да натискат и да гонят всяка топка от първия съдийски сигнал. От тази гледна точка е по-разумно да пазите силите си за последните минути на първото и второ полувреме, когато спокойно можете да инструктирате тима си да се впусне в пълна атака и да даде всичко от себе си. Разбира се, футболната игра е доста разнообразна и винаги решенията ви трябва да са съобразни със стила на противниковия отбор. Ако те са агресивни и по-слаби от вас например, добро решение би било да кажете на играчите си да задържат топката и да разиграват бавно и спокойно. Така лесно ще предизвикате противника ви да ви фаулира и евентуално да си изпроси червен картон.

Кариера като мениджър

Във FM07 можете да командвате както клубен отбор, така и национален. Преди да поемете два тима, трябва добре да помислите дали имате капацитета да се занимавате с тях ед-

новременно, защото никой няма да е доволен, ако подценявате единия за сметка на другия. Не забравяйте, че националните отбори плащат добре, но отговорността е по-голяма, защото играете много малко мачове за една година и целта в повечето случаи е да ги класирате за Европейско/Световно/Континентално първенство. При всички положения обаче, след като веднъж сте избрали отбори, винаги можете да преподпишете с друг. Ако се представяте добре, постоянно ще получавате оферти от нови и по-добри клубове. В такива моменти трябва да избирате между лоялността към вашия тим и парите и славата, които конкурентите му ви предлагат. Отново решението всеки път зависи от ситуацията и подлежи на анализ само тогава, когато сте изправени пред добра оферта.

Трансфери

Трансферният прозорец се отваря за няколко месеца, затова трябва да сте подготвени да действате в определен период от годината, когато да имате осигурени финанси за инвестиция в нови попълнения. Разбира се, трябва и добре да прецените кои от наличните ви играчи няма да ви трябват и да ги включите в списъка за продан. Така обаче рискувате да раздразните някое от добрите си попълнения, които така ще смъкнат нивото на играта си, обидени от вашето решение да ги изритате.
От друга страна, когато купувате нови играчи, трябва да сте сигурни, че те са подходящи за вашия отбор. Ако заплатата им е прекалено висока на фона на другите хора, това вероятно може да доведе до скандали в медиите и ненужен шум около играча. Друго, което трябва да не забравяте, е възможността даден играч да се окаже по-слаб или по-силен от очакваното. Така рискувате да закупите скъп младок например, който да се окаже неподготвен и така да не намери място в състава ви. Това се спестява лесно с наемането на скаут, който следи внимателно представянето на набелязания играч в различни мачове.
Интересна е опцията, с която можете да заменяте играчи срещу символично заплащане. Така можете с едно движение да се отървете от ненужните ви футболисти и едновременно с това да се сдобиете с ново попълнение на по-ниска цена.

Преговори

Когато водите преговори за някой играч от значение са както неговите лични желания, така и прищявките на отбора, който го продава. Най-добрият вариант е да попаднете на състезател, чийто договор е изтекъл или е пред изтичане и по този начин можете да си спестите солидната сума, изисквана от отбора. Трябва да изкушите състезателя с примамливи условия, които включват бонуси, допълнителни възнаграждения за добра игра и т.н..

Младежкият отбор

Силно подценяваните младежки тимове в повечето случаи са ключът към успешното възпитание и развитие на изгряващи звезди. Именно поради тази причина ви препоръчвам да отделяте доста време на младежите (17, 16, 15, 14, 13-годишни), защото в перспектива може да очаквате лоялни, силни и перспективни състезатели. Важно е и да наддавате срещу други отбори с цел закупуване на млади дарования – понякога дори много високите цени на 14-15 годишни младежи могат да се окажат добра инвестиция. Тренировките на младежките отбори също са много важен аспект от играта, но аз лично винаги разчитам за това на моите асистенти. Разбира се, трябва да наемете и добър помощник, който да се грижи съвестно за децата и юношите.

Кооперативните договори

Този тип взаимоотношения ви дават възможност да подпишете контракт с по-силен или по-слаб отбор, с който да обменяте играчи. Най-голяма полза от това имат младите футболисти в състава ви, които вместо да търкат скамейката, очакващи момента си, могат спокойно да участват в титулярния състав на вашия сателитен отбор. Така те ще трупат опит и след време ще ви бъдат доста по-полезни.

Тренировките

Тренировките са адски важна част от FM07 и всеки, който иска да развие добър отбор, трябва да отделя доста време върху този аспект. Добрата форма на играчите зависи много от натовареността на тренировъчния процес, като ако наблягате много на тичане и фитнес тренировки, рискувате да уморите играчите си и по време на мач да се представят зле във второто полувреме, например. От друга страна, добрият баланс на технически тренировки, стратегически обучения и фитнес са ключът към перфектната форма на играчите.
В повечето случаи, добър асистент може да ви свърши работа с разпределение на тренировъчния процес, но често може да взима и неадекватни решения. Един от моите асистенти например беше решил в сряда и събота да дава почивка на отбора. От една страна, е добре за възстановяване на играчите, но от друга – два дни в седмицата е прекалено либерално и никой добър отбор не може да

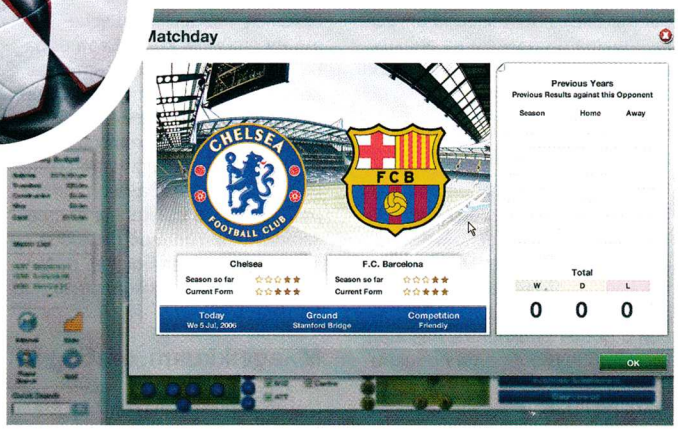
METRO
GERMANOS
JEFF
handy
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital4you.com
www.daisymm.com

DIVA FX 56
1GB от 79 лв
2GB от 99 лв
• Вградена памет 1GB, 2 GB
• SD/MMC карта • 1.8" TFT дисплей • Формати MP3, WMA, AMV, WAV, JPG, TXT
• Еквалайзери поп, рок, джаз, класика, нормално
• FM Радио • Връзка с компютър USB 2.0
• Размери: 70 x 35 x 10 мм
• Тегло – 45 г

DIVA PRECIOUS
1GB от 49 лв
• MP3 плейър • Поддържани формати: MP3 и WMA •Вградена памет: 1GB
•Сензорни бутони
• Слушалки - 2mm, Стерео • USB 2.0
• Вградена Li-Ion батерия
Размери: 42 x 14 мм x 7мм
Тегло: 18 грама

VIVITAR V6320
от 189 лв
• 6 Мегапиксела CCD сензор • 3x оптичен и 4x дигитален zoom • Видеоклип резолюция 320x240 • PictBridge
• 2.4" TFT дисплей • 16 MB вградена памет • SD/MMC карта • WEB камера
• USB 2.0 • 2x AA батерии
• размери 87 x 60 x 25 мм
• тегло: 129г

Всички цени са с включен ДДС



си позволи да дава цели два дни лично време на хората от тима.

Затова, дори когато имате добър асистент по тренировките, е хубаво да наглеждате как върви процесът в началото на всяка седмица и да решавате сами кое е най-добре за играчите ви. Не забравяйте, че тренировъчните мачове са много добър начин за спойка на отбора и затова е добре поне веднъж седмично да пускате тази опция.

Нещо, което се отразява значително на формата на играчите ви, е опцията за персонален разговор. Така можете да стимулирате, порицаете или коментирате играта на състезателите, като така те разбират, че следите представянията им отблизо.

Общо взето, правилната тренировка включва наблягане на фитнеса на играчите (спринтове, дълго тичане, щанги), на техническите способности и индивидуални различия на състезателите (техника, шутове, игра с глава, корнери и т.н.)

Личният живот

Въпреки че това не е сред най-важните аспекти в FM07, личният живот е приятен начин за разсейване от монотонната мениджърска дейност.

Тук е важно да следите отношението на вашата половинка към вас, както и отношението на президента на клуба. Един начин да задоволите жена си/мъжа си е като често и/му купувате подаръци, извеждате я/го на вечеря и т.н.

Понякога ще ви се налага да избирате и между лични и служебни задължения и в такива моменти, решението зависи изцяло от вас. Жена ви или младежкия отбор...? Готина възможност е играта на голф, която често допринася за сприятеляването ви с президента на клуба.

Ако обаче често го биете, той може и да влоши отношенията си с вас. Затова аз бих ви препоръчал да се отдавате на тази дейност не повече от веднъж на месец, като така ще поддържате сравнителен баланс в личните си отношения.

Календарът

Следенето на календара е много важна част от вашите задължения. Там можете да видите дали вашият асистент е записал приятелски мачове за бъдеща дата и дали е организирал летен лагер, среща с фенове и т.н. Разбира се, най-добрият вариант е да се грижите сам за тези неща, като така няма да прехвърляте отговорността на никой друг.

Не трябва да забравяте да обявявате купон в края на всеки сезон, ден на отворените врати в началото, както и дни на фен клуба, на клуба, партита за играчите, ден на спонсора и т.н.. Там можете да назначавате и приятелски мачове, с които да проверявате нивото на клуба ви, в сравнение с клубове от други страни.

Фен клуб и стадион

Никога не трябва да забравяте и факта, че каквото и да правите, го правите за феновете. В този смисъл е добре да осигурявате безплатни рейсове и влакове за екскурзиите, когато гостувате. Добре е да седите мнението на феновете за новите играчи и представянето на старите. Друг много важен аспект е да поддържате стадион, който може да поеме достатъчно фенове на вашия отбор. Конструирането на прекалено много трибуни, може да доведе до висока цена за поддръжка и ниска посещаемост, като със сигурност ще ви удари в бюджета. Най-добрият вариант е, когато стадионът ви се пълни всеки път, което означава да изберете капацитет, съобразен с броя фенове.

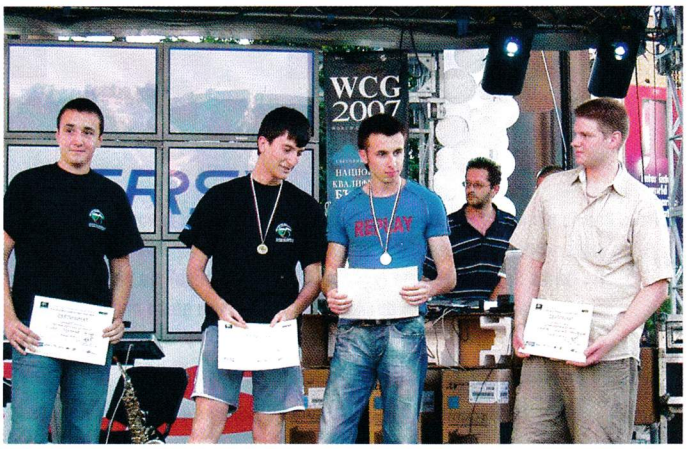
Заключение

В заключение искам да кажа, че FIFA Manager 07 е толкова мащабна, че няма как да бъдат обхванати всички аспекти от геймплея в един текст. Малко или много FM07 е репрезентация на реалния живот на футболния мениджър и поради това е много трудно да се напише изчерпателен стратегически съветник.

Бих ви препоръчал да погледнете сайта http://nothinghamforrest.wordpress.com/, на който запален фен на играта води дневник на своя отбор. Ден след ден, месец след месец, сезон след сезон, той отразява развитието на собствения си клуб. Именно това е и идеята на FIFA Manager 07 – истинския живот, истинската трънка.

Ваня Димитрова

Българският отбор за WCG 2007 е готов!



След множество онлайн квалификации и оспорвани битки съставът на Представителния отбор на България за WCG 2007 вече е ясен. През октомври за Сиатъл, САЩ, ще летят шестима състезатели. Те успяха да се преборят за квотите за отбора измежду близо 400 конкуренти. От тях до Националния финал достигнаха едва двадесет и един. След напрегнати срещи най-после са известни имената на победителите: Димитър Александров, състезател на Command & Conquer 3, Иво Спасов, който ще се бори в дисциплината WarCraft III: Frozen Throne, Огнян Томов и Георги Георгиев ¬ най-добрите на FIFA 07 и Иван Христов и Еди Недялков, които ще представят родината ни в дисциплината StarCraft са геймърите, спечелили правото да представят родината ни в еквивалента на Олимпийските игри във виртуалния свят ¬ Световните киберигри.

Гейм предизвикателството на годината, а именно Националният финал за WCG 2007, се състоя на 7 юли в i-център НДК като част от уникалния младежки фестивал на дигиталната култура и изкуства „Open Air Summer Festival'07", за който вече писахме. Ивайло Калфин, министър на външните работи, откри официално мероприятието и сподели симпатията си към хората, които го организираха – БФЕС (Българска федерация по електронен спорт) и HMSU (Had Musik and Sounds United): „Имам дъщеря на 11 години и ще се радвам да я видя тук, а не на други места", добави министърът. Той наблюдава с интерес финалите на WCG 2007 – България, а след това се срещна със скейтърите и блейдърите, чието състезание също бе част от програмата на фест а. На откриването също така присъства и Пламен Вачков, председател на Държавната агенция за информационни технологии и съобщения.

Битките за квотите в националния отбор започнаха още в 10 сутринта. Най-добрите родни геймъри се състезаваха в четири дисциплини - StarCraft, WarCraft III: Frozen Throne, FIFA 07 и Command & Conquer 3. Акцентът разбира се падна върху StarCraft, тъй като там броят на състезателите е най-голям – 10 души. За останалите дисциплини претендентите бяха по четирима. Понеже при играчите не се допускаха зрители, повечето двубои се излъчваха на огромен проектор в съседната зала, която бе толкова претъпкана с публика, че дори въздух не достигаше! Двама коментатори обсъждаха случващото се и определено забавляваха аудиторията.

Тази година един от националните играчи, освен право да играе в Сиатъл, получи и още една награда. Става дума за Димитър Александров, по-известен като WE.JuSt.DIDI8, който смело реши да се надпреварва в новата за турнира дисциплина Command & Conquer 3, а не както обикновено в StarCraft или WarCraft III. „Мисля, че имам добри шансове за класиране в Сиатъл, тъй като играта е новост за WCG", каза WE.JuSt.DIDI8, който се занимава с електронни спортове от 1997 година. Той получи специалната награда за феърплей на Българската федерация по електронен спорт.

Докато геймърите водеха люти битки в прохладната зала на i-центъра, пред пилоните на НДК се организираха куп други щури състезания. Дори жегата не успя да изпари ентусиазма на скейтърите от Планет X, които на специални рампи правеха какви ли не трикове и екстремни номера. „Получи се много добре! До сега не е имало толкова голямо състезание на такива уреди пред НДК. Надмина очакванията ми!", каза Иван Антонов от Планет X. За по-енергичните от публиката имаше щафета с компютърни кутии, а фенове на стрелбата имаха възможността да се целят в CD-та! Някои малчугани се забавляваха като хвърляха хард дискове в цел. Проведе се и мини графити изложение. За всички разбира се имаше награди! Победителите от WCG 2007 – България получиха 19" монитори от Samsung, мобилни телефони, а в игрите с публиката се раздаваха Mp3 плейъри, флаш памет, тенискі, шапки, мишки и куп други джаджи.

По време на фестивала се проведе и първото в България състезание по въртене на огън! Участниците направиха такова шоу, че присъстващите останаха зашеметени. Кулминацията на вечерта бе грандиозната и зрелищна заря, която засенчи дори тази за Нова година. Амбицията на организаторите на Open Air Summer Festival е да превърнат мероприятието в традиция.

Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESI PERSY CANYON

cheat line

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС. За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason cheat192
Advent Rising cheat193
Age of Empires 2 ..... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Sail 2 ..... cheat198
Age of Wonders 2 ..... cheat199
Alias cheat200
Aliens vs. Predator 2 ..... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt cheat202

B

Batman Forever cheat183
Battle Mages cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes cheat185
Battlestations: Midway cheat186
Bionicle Heroes cheat187
Blitzkrieg 2 ..... cheat189
BloodRayne 2 ..... cheat190

C

Caesar IV cheat169
Call of Duty 2 ..... cheat170
Call of Duty cheat171
Call of Juarez cheat172
Cars cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure cheat174
Celtic Kings cheat175
NEW Chicken Little cheat221
Civilization 4 ..... cheat176
Codename Panzers: Phase Two cheat178
Command and Conquer 3: Tiberium Wars cheat206
Commandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Cossacks II: Napoleonic Wars cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Darwinia cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX cheat160
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3 ..... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
NEW Driver Parallel Lines cheat218
Dungeon Siege II cheat167
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 ..... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
Eragon cheat155
Europa Universalis 2 ..... cheat156
Europa Universalis 3 ..... cheat157

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point cheat147
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
FlatOut 2 ..... cheat150
Freelancer cheat151
Full Spectrum Warrior cheat152

G

Gangland cheat141
Gothic 3 ..... cheat142
GTA: San Andreas cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus cheat144
Gun cheat145

H

Half-Life 2 ..... cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
Halo 2 ..... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Hearts Of Irn 2 ..... cheat131
Hellforces cheat132
Heretic 2 ..... cheat133
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate cheat135
Heroes of Might and Magic III cheat136

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140
Hospital Tycoon ... cheat214

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125
Infernal ... cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123

K

Kingpin: Life of Crime ... cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child ... cheat118
Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King ... cheat115
Lords of EverQuest ... cheat116

M

Maelstrom ... cheat207
Mafia ... cheat98
Maple Story ... cheat99
Marc Ecko's Getting Up ... cheat100
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2 ... cheat96
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

NEW Overlord ... cheat220

P

Patriots: A Nation Under Fire ... cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Real War ... cheat76
Recoil ... cheat77
Red Faction 2 ... cheat78
Reservoir Dogs ... cheat79
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin ... cheat212
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
S.W.I.N.E ... cheat43
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sheep ... cheat48
ShellShock: Nam '67 ... cheat47
Sid Meier's Pirates ... cheat49
Silent Hunter 2 ... cheat50
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snoopy vs. The Red Baron ... cheat55
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
SOLDNER: Secret Wars ... cheat59
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War ... cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse ... cheat73
SWAT 4 ... cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror ... cheat21
Tarzan ... cheat23
Taxi Racer London 2 ... cheat24
Taxi Racer New York 2 ... cheat25
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game ... cheat29
The Hulk ... cheat31
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2 ... cheat34
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Pets ... cheat37
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Open for Business ... cheat37
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
True Crime: NY City ... cheat40
True Crime: Streets of LA ... cheat41
Two World ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UberSoldier ... cheat14
UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate Sonic Chaos ... cheat17
Ultimate Paintball Challenge ... cheat18
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12
Vivisector: Beast Within ... cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle ... cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
WarCraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

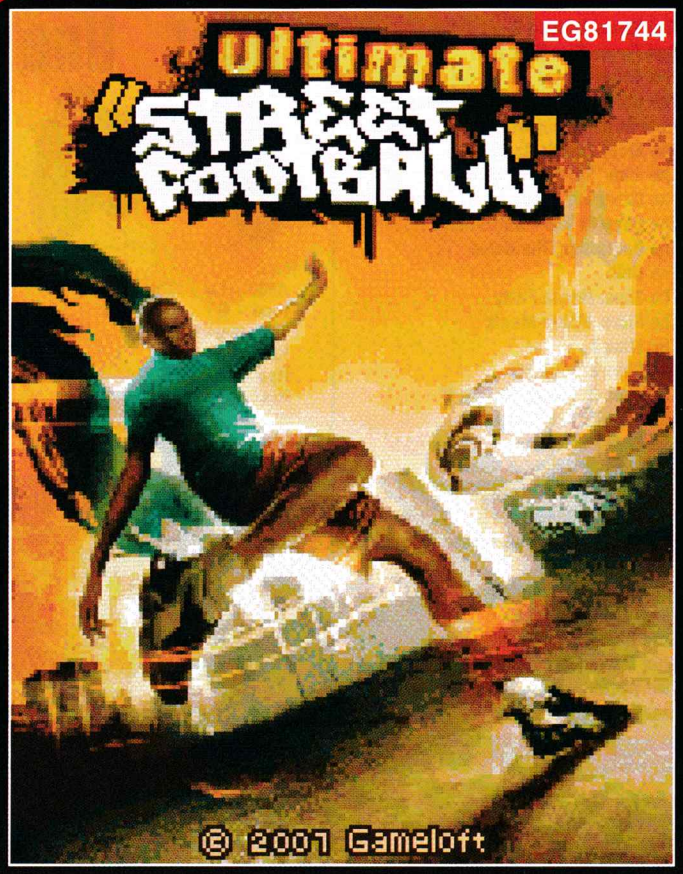
Zoo Empire ... cheat11

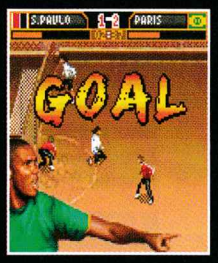
playstation cheatline

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

Bully ... cheat919
Canis Canem Edit ... cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 ... cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 ... cheat937
Eragon ... cheat924
FIFA 07 ... cheat925
Final Fantasy 12 ... cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties ... cheat922
Ghost Rider ... cheat913
God of War 2 ... cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories ... cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver ... cheat911
Guitar Hero 2 ... cheat915
Jaws Unleashed ... cheat902
Just Cause ... cheat921
NEW Karaoke Stage ... cheat942
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy ... cheat906
Lord of the Rings: The Third Age ... cheat901
Marvel vs. Capcom 2 ... cheat917
Medal of Honor: European Assault ... cheat939
Mortal Kombat: Armageddon ... cheat938
Need for Speed Carbon ... cheat931
Piglet's BIG Game ... cheat926
Pimp My Ride ... cheat912
Red Ninja: End of Honor ... cheat904
Rogue Galaxy ... cheat918
Scarface: The World is Yours ... cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault ... cheat916
Spider-Man 3 ... cheat941
Splinter Cell Double Agent ... cheat935
Street Fighter Alpha Anthology ... cheat903
Superman Returns: The Videogame ... cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning ... cheat934
The Sims 2: Pets ... cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 ... cheat910
NEW Tomb Rider Anny ... cheat944
Tony Hawk's American Wasteland ... cheat908
Tony Hawk's Project 8 ... cheat929
Total Overdose ... cheat932
NEW Transformers: The Game ... cheat943
Urban Chaos: Riot Response ... cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 ... cheat927



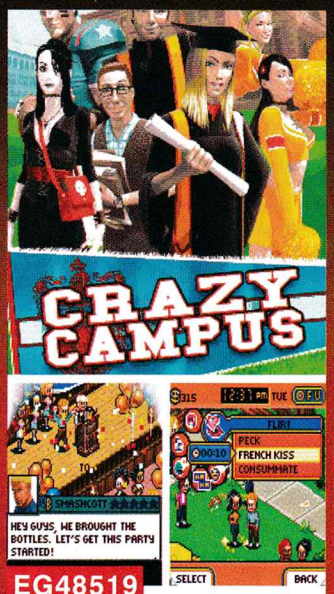


Е, няма такъв футбол! Чудих се, гледах го, цъках с език и пак, и отново пусках играта, която провокираше от мен да излизат неконтролирани звуци. Ultimate Street Football е симулация на кварталното мачле с особен акцент върху фантазията в играта. Финтове, изненадващи шутове, самоотвержено скок връз грапавия асфалт – това е, което прави футболът най-великата игра. „Кръстник" на актуалния проект на Gameloft е играчът на Барселона Самуел Ето'о. Това е малко смешно, защото в договора му с мениджъра му вероятно изрично е уточнено, че à посмее да рита на улицата и следователно повиши риска от контузия, à милионите от професионалната игра са секнали на мига. Както и да е, важното е да има уловка, а Ето'о задължително зарибява. Правилата са прости – два отбора от по трима играчи се срещат на игрище с малки вратички и се опитват да си вкарат гол. Всички похвати са разрешени, като по особен начин се възнаграждава креативността. Специален индикатор оценява колко куул са били финтовете ти при преминаването на съперника. След като колонката му се напълни, влизаш в специалния режим на „звезден футбол" – по-яки удари, по-неспасяеми волета, по-разтрисащи пасове. Концепцията на играта предвижда срещи по различни показатели – клубни отбори или национални отбори, ограничени по време мачове или правилото „вкарай пет гола, за да биеш". Особено красиво е да гледаш как управляваният от теб играч влиза рязко в краката на противника и вместо да бъде санкциониран, изкуственият интелект повишава фактора на якост. Ultimate Street Football изглежда и доста красиво, като специалните ефекти включват използването на вибриращата функция на телефона, когато във вратата влезе гол. Някои ще кажат, че тази игра е скучна – играеш улично мачле, правиш пет финта и готово. Аз ще кажа, че е повече от забавна – това е неповторим шанс да счупиш копчетата на апарата от употреба, да изкъртиш джойстика от натискане в търсене на висшата цел – да им вкараш поне още един гол повече!

ОЦЕНКА – 99%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

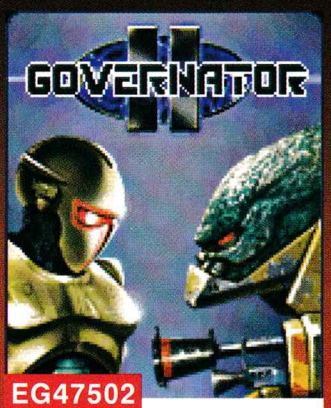
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



EG48519

Когато човек влезе в университета, животът му се преобръща на обратно. Намира си първа работа, среща много мацки, склонни да прекарат гореща нощ в уединение. Crazy Campus е Sims-подобна Java игра, която се опитва да пресъздаде автентично част от колежанския живот на американските студенти. Ти влизаш в ролята на студент, който като цяло се е издънил в процеса на следване. Играта те поставя в началото на последния семестър, когато нещата стоят на кантар – или ще се справиш, или ще те изхвърлят от университета за слаб успех. В следващите дни и часове ще можеш да концентрираш усилията си в различни дейности, които да ти донесат финален успех – да си намериш работа, да си пишеш домашните и да се сближиш с този и онзи. Играта предполага постоянна грижа за героя – той трябва да бъде нахранен, изкъпан, изпикан, да има хубава прическа, да бъде съобразителен в общуването с другите, да не им говори твърде много глупости и т.н. Особено препоръчителна за всички, които смятат, че през мобилния телефон не могат да се играят смислени игри. О, да, ще смените мнението си...

ОЦЕНКА – 94%



EG47502

Гледали ли сте Командо? Ако не сте, бързо трябва да поправите тази грешка. Това е може би най-откровеният филм за истинските ценности в живота на Арнолд Шварценегер – семейството, рязането на дърва и изтребването с гола мускулатура и картечница в ръка всичката сган, която се опитва да мимикрира по света. Governator 2 е екшън за мобилния ти телефон, който залага на класическите ценности в жанра. Лошите са терористи в средна Азия, но за да бъде всичко една идея по-различно, този път в схемата на злото се намесват и извънземните. Те са обсебили съзнанието на мирните главорези от скалистото било на Хиндукуш. Време е за Говернатора – хуманоиден робот, който е оборудван с богат арсенал в стремежа си да скъса колкото може повече вражи... носове. Governator 2 не поставя ребуси – играеш, стреляш, скачаш и се опитваш да оцелееш. Амуницията ти могат да свършат, затова трябва и да си по-добър от другите в надстрелването. Финалът е предсказуем – има гаден бос, който трябва да се „помпа" с базука и картечница. Няма лошо – понякога и това носи удоволствие, нали?

ОЦЕНКА – 89%

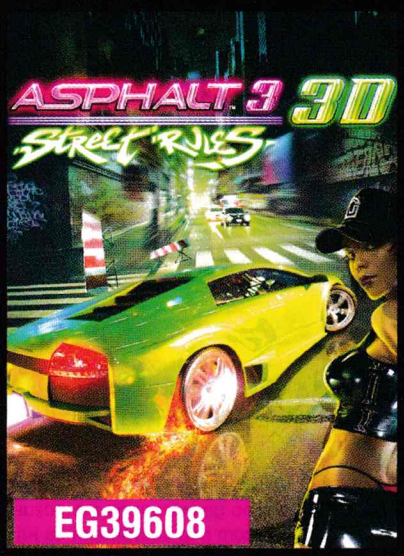
FUN4GSM ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

WWW.FUN4GSM.COM

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 18119 ЗА ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА И ВИДЕО • ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ •

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



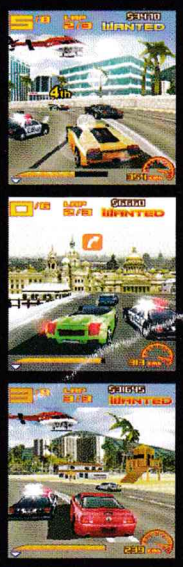
EG39608

МАААААНИИИИЯЯЯ!

НАЙ-ДОБРОТО РАЛИ

за мобилни телефони вече в сензационна 3Д версия!
Нова ера в мобилното забавление - качи и виж разликата.
Тези пари няма да бъдат похарчени напразно!

- ✓ 14 различни трасета в 14 града
- ✓ 9 коли и 3 мотора директно от каталога на най-престижните превозни средства.
- ✓ Може да избирате една от 3 секси помощнички
- ✓ Интуитивно управление и трудни съперници, полицаите никога не са били толкова добри



ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ, ИЗПРАТЕТЕ SMS КЪМ ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА, ИМА ТЕМА ИЗТРИТЕ ТЕ ПОРЪЧВАТЕНО 2 SMS-А НА НОМЕР 1819. БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕДИ С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗТРИТЕТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЙ: EG12345 0879XXXXXX. ДО НИКОГА ОТ МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА ИЗТЕГЛЯНЕ НА ИГРАТА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ТЕБЕ ИЗПОЛЗВАЙТЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

екшън

ИЗЖИВЕЙТЕ ПАК ФИЛМА

EG21124

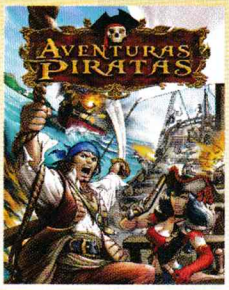
ВОЙНАТА Е АД! ПОБЕДАТА Е НЕОБХОДИМОСТ!

EG41934 НОВО

НАЙ-ДОБРИЯТ СЪВЕТСКИ АГЕНТ НА ТВОЯ GSM

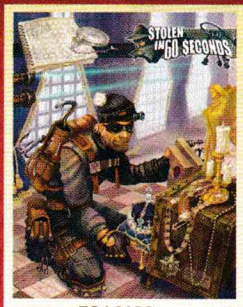
EG95887 НОВО

adventure

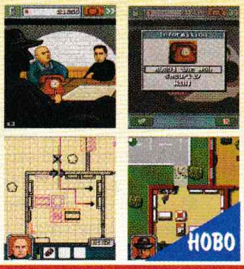


ОЧАРОВАН ОТ СВЕТА НА ПИРАТИТЕ, МЕЧТАЕШ ДА КРЪСТОСАШ ШПАГИ В БИТКА, ТО ТРЯБВА ДА ИМАШ НА ВСЯКА ЦЕНА ТАЗИ ИГРА НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН.

EG51003 НОВО



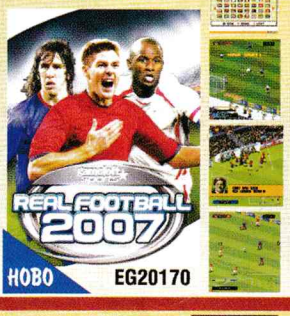
ИМАМ ЛЕСНА ЗАДАЧА ЗА ТЕБ ОБИР НА БИЖУТЕРИЕН МАГАЗИН



EG14192 НОВО

sports

ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!



НОВО EG20170

СТАРИЯТ БИЛЯРД ИЗГЛЕЖДА РАЗЛИЧЕН

НОВО EG81058

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

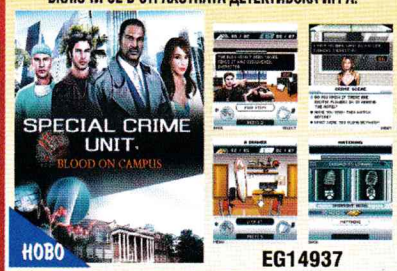
arcade

СТРАТЕГИЯ В КЛАСИЧЕСКИ СТИЛ НЕОБХОДИМОСТ ЗА ВСИЧКИ ФЕНОВЕ

НОВО EG87595

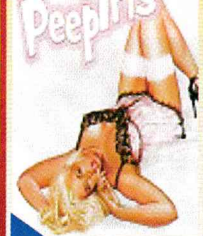
puzzle

ХОРАТА ЛЪЖАТ, ДОКАЗАТЕЛСТВАТА - НЕ. ВКЛЮЧИ СЕ В СТРАХОТНАТА ДЕТЕКТИВСКА ИГРА.



НОВО EG14937

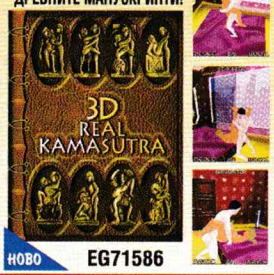
sexy



НОВА ИГРА, ПЪЛНА СЪС СТРАХОТНИ МАЦКИ

НОВО EG11283

СЕКС УЧИТЕЛ ПО ДРЕВНИТЕ МАНУСКРИПТИ!



НОВО EG71586

теми

EG28969 EG47289 EG51789 EG53527

EG14925 EG17781 EG31002 EG30464

анимации

EG55411 EG12007 EG87677 EG89547

EG15049 EG21723 EG28558 EG32704

видео

EG12901 EG38113 EG42251

EG36490 EG38272 EG62594

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментът се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време, изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

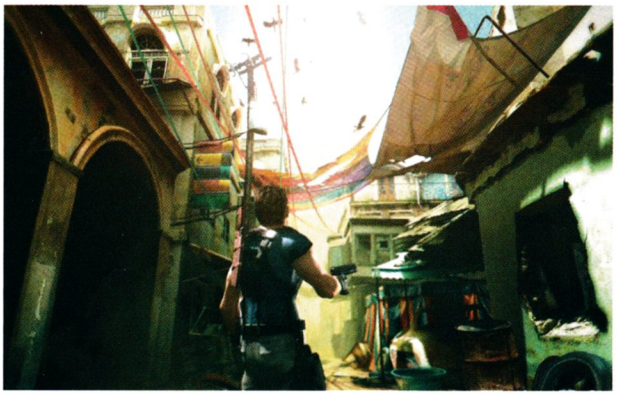
Превю
Жанр: **Приключение/Ужаси**
Издател: **Capcom**
Създател: **Capcom**
Платформа: **PS3, XBox 360**
Премиера: **2008 г.**

Ивелин Г. Иванов

No Rest for the Wicked

Resident Evil 5

Че Capcom (явно предвкусвайки успеха) са започнали работата по Resident Evil 5 не повече от шест месеца след стартирането на продукцията на Resident Evil 4, се знаеше още през далечната 2005-та година. Тогава обаче информацията за RE 5 се свеждаше до факта, че по проекта ще работят някои от ветераните в поредица, оставили своя траен отпечатък още в първото ѝ издание.
И ето че след близо двегодишно мълчание новата глава от сагата за "заразното зло" започва да изплува от мъглата. Като начало ясни са двата (засега) формата, в които ще дебютира новото заглавие – PlayStation3 и Xbox360. Мен ако питате, доста вероятно е PC версията да цъфне броени седмици след тази за 360, но засега поне нищо подобно не се споменава. Все пак RE 4 беше приета повече от топло от PC аудиторията, а от това по-железен довод – здраве му кажи. Колкото до Nintendo, ситуацията там е същата – след апетитните приходи от "Resident Evil 4 Wii Edition", третият играч на конзолната сцена едва ли позволи да го оставят на сухо.
Всъщност новата информация за Resident Evil 5 идва почти изцяло съответно от E3 презентациите съответно на Sony и Microsoft. В рамките на въпросните презентации е бил показан един и същ сравнително кратък трейлър, който оставя след себе си повече въпроси, отколкото отговори. Все пак няколко неща изглеждат недвусмислено ясни. Първо – вероятната сцена на действието. В трейлъра са показани сцени, които адски напомнят за тези на безредиците в Могадишу от филма Black Hawk Down. Аха! Африка, бай дъ уей, звучи като адски логично място за ново RE приключение, издържано в духа на предишното издание. Направо се чудя как авторите на поредицата чак сега се сещат за "черния континент". При нескончаемите военни действия там и при повече от мизерната цена на човешкия живот, кое място би било по подходящо за зловещи експерименти с още по-зловещи вируси и биологични оръжия?
Макар видимо да не показва кадри от реалния геймплей на Resident Evil 5, E3 видео трейлърът демонстрира визия и атмосфера, почти идентична с тази на RE 4. Според изказвания на хора от Capcom камерата и управлението ще останат почти непроменени в сравнение с тези на последния Resident Evil хит. Дочуват се плахи догадки и за някои осезаеми нововъведения, тъй като авторите на играта твърдят, че поредицата е все още в "процес на преоткриване".
Колкото до динамиката на геймплея, тя със сигурност ще бъде поне толкова екшън ориентирана, колкото тази на RE4. Напълно възможно е обаче действието да стане още по-динамично, а противниците (макар и все още зомбита... като че ли) по-бързи и по-агресивни. Само това ни липсваше – зомбита, които да могат да те догонят! Capcom със сигурност са намекнали и за подобрен изкуствен интелект и нищо чудно, след като (на фона на хардуерната мощ на новите конзоли) вече могат спокойно да си го позволят. Аз лично бих предпочел да видя и доста по-сериозно ниво на интерактивност със заобикалящата среда, което също най-вероятно ще се случи.
Като цяло летвата пред новия Resident Evil определено е вдигната до небето. Подобни огромни очаквания са изигравали лоша шега на един и двама дивелъпъри, но Capcom са всичко друго, но не и вчерашни. Все пак стана ясно, че RE 5 няма да излезе на пазара преди началото на 2008-а, което дава повече от достатъчно време на нейните издатели. Като прибавим към всичко това и факта, че по това време трябва да се появи едва ли не третото поколение от Xbox360 игри и второто от PS3, към този момент авторите на игри ще знаят доста по-добре как най-ефективно да използват хардуера на двете суперконзоли.



Ревю
Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **Namco Bandai**
Създател: **Namco Bandai**
Платформа: **PSP**

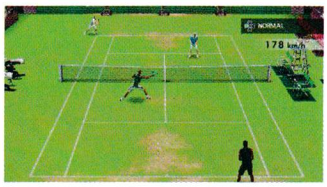
Ивелин Г. Иванов

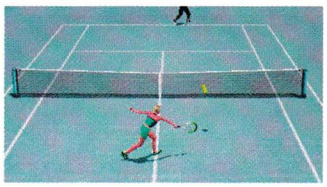
Тенис, корт... но чак пък "смаш"?!

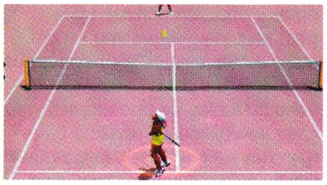
Smash Court Tennis 3

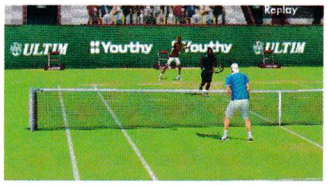
В свободен превод "smash" означава нещо като "трясък", "размазване" и прочее бомбастични съществителни, до едно сочещи за нещо извънредно, изключително, забележително... добре де, разбирам, че схванахте идеята. Smash Court винаги е предлагала повече от прилични игри, като до момента акцентът неизменно беше върху реализма. Реализмът в спортните симулатори, особено когато става въпрос за спорт като тениса, винаги е бил доста взривоопасна територия. Една идея в повече или по-малко може да наклони везните на иначе добра спортна игра към досадна, свръхвзискателна трудност или пък към лековат геймплей без каквото и да е предизвикателство.

Основният проблем с тенис симулаторите винаги е бил как, по дяволите, да се даде на играещия свободата да изпълнява такъв невероятен набор от удари, използвайки ограничен брой бутони? Уви, повечето подобни игри имат лошия навик "да си играят сами". Или с други думи – да се опитват да те заблудят, че всъщност ти самият си направил това или онова невероятно изпълнение, докато всъщност те вършат черната работа. На новия Smash Court не може да се отрече желанието да се справи с този проблем. Уви, резултатът от всичко това далеч не е впечатляващ. За пореден път станах свидетел на класическата за тенис симовете ситуация – противникът е явно уязвим, а дори знам с какъв точно удар да го "матирам" (при това по адски красив начин), опитвам да изпълня въпросния удар съвсем според правилата на управлението на настоящата игра и... Запращам джойпада на пода, така че да му изтракат всичките сглобки! Резултатът от моя напън е повече от смехотворен. И причината не е в моите "завързани" пръсти. Просто играта не е замислена така че да позволява подобни изпълнения. В същото време, при друга, по-засукана ситуация, изведнъж успявам да направя нещо, което ме кара направо да изрева от кеф. Противникът е тотално унизен! Дотук добре, но при следващата, абсолютно идентична случка моите героични напъни се размазват на корта. С прискърбие разбирам, че предишният триумф е бил просто въпрос на чист късмет. Просто защото дори авторите на играта не са и подозирали, че в нея могат да се правят "такива неща". Разбира се, не всичко в Smash Court Tennis 3 е "пот, кръв и сълзи". Като начало играта предлага поне няколко сериозни тенис звезди от ранга на Роджър Федерер и Мария "Сибирския експрес" Шарапова. И дума не може да става за пълен списък с първите десет, поне при мъжете и жените, но все е нещо. Екранната прилика с реалните тенис величия също е на прилично ниво, което също не е без значение.









Другият сериозен плюс на новото заглавие е т.нар. "career mod", в който ще можете да създадете свой собствен тенисист/тенисистка, за да се впуснете с тях в бавно, мъчително, но и славно катерене към върховете на ранглистата. За пореден път ще можете да изберете спонсор на своето "протеже", а с припечелените пари (от реклама и наградни фондове) да си купите нови екипи и ракети и не на последно място да подобрите тенис уменията си. В духа на класики като Virtua Tennis, Smash Court 3 предлага приличен набор от мини-игри, които да послужат за шлифоването на вашия безспорен талант. За тях мога да кажа само, че са добри, без да са от нивото на тези във Virtua.

+
- Интересен "career mode"
- Приличен набор от реални тенис звезди
- Интересни мини игри

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Странни решения в управлението
- Фигурите на тенисистите са твърде малки
- Отстъпление от реализма на предишните издания

Ревю
Жанр: **Стратегия**
Издател: **NIS America**
Създател: **Vanilla Ware**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

RTS за PS2?! Сигурно се майтапиш!

GrimGrimoire

В същност не се майтапя. Никак даже. Макар че още ми е трудно да повярвам, дори че съм играл подобна игра. Още повече, че до момента NIS ми бяха известни като един много, ама много японски издател на едни японски, ама много японски RPG-та. Аха, от онези! Трябва ли сега да казвам, че стратегиите (особено тези в реално време) не са точно най-популярният жанр в Страната на изгряващото слънце (Не, любознателни ми приятелю, истерията със StarCraft е в Корея. Само там). Но японците са странни риби. Странни и упорити. Нещо като пирани с магарешки инат – харесат ли си нещо, няма пускане, докато не го направят по-добре от оригинала.

И тъй, казвате, че не можело, един вид, RTS игра и конзола да съжителстват в непосредствена близост? Аз пък казвам, че всичко може. Но за целта се иска мъничко въображение (Добре де – понякога се иска и повече въображение). И понеже последното нещо, в което може да бъде обвинен един японски дивелъпър на игри, е липсата на въображение, ей ви го на – GrimGrimoire! "Аригато годзаймашта!" ("много благодаря", демек), ще кажем ние, защото подобна игра определено липсваше, болезнено при това на конзолното поколение на PS2 и Xbox. Предисторията на въпросната стратегия намирисва на сериозна доза ирония по посока Дж. К. Роулинг и нейната кокошка със златни яйца, кръстена Хари Потър. Арена на събитията от играта е прочуто магическо училище, предвождано от белобрадия професор Гамел Дор. Аналогиите не се изчерпват дотук, но още с появата на главната героиня, м-м-м... невръстната Лилет Блан, става ясно, че адвокатите на госпожа Роулинг могат спокойно да спрат да точат юридическите си томахавки. Лилет е омагьосана да преживява отново и отново едни и същи пет поредни дена, очевидно докато не изпълни своята мисия. Не наостряйте ушички, фенове на мангата и японските ролеви игри, защото този път историята (макар и не лоша) служи само и единствено като рамка на здравия стратегически екшън, който се вихри в GrimGrimoire.

Но виждам, че съмнението все още ви гложди. "Ама как така?" "Ама как са се справили с управлението?" "Ама как са успели да изкарат достатъчно единици на екрана без PS2-йката да почне да цикли?" Ами много просто, драги фенове на стратегията. Първо, графиката на GrimGrimoire е изцяло двумерна. И второ за "карти" на нивата служи все един и същ "страничен разрез" на различни части на от едни и същ замък. И преди да изпаднете в мрачен песимизъм, нека ви кажа, че броени минути след началото на играта вече ще сте забравили за тези две малки странности. GrimGrimoire е също толкова стратегия, колкото и WarCraft и Command & Conquer, да речем. При това стратегия с перфектно балансирани единици и повече от достатъчна доза тактически предизвикателства.

За да бъда абсолютно честен, трябва да призная, че хората от Vanilla Ware можеха да се справят и малко по-добре с някои класически препъни камъчета на жанра, като например следенето на единиците по екрана. Но да се заяждаш за относителни дреболии (особено на фона бляскавите прояви на въображение на авторите и повече от впечатляващите им познания върху механиката на този тип игри), би било черна несправедливост.

- Пълноценен RTS геймплей в 2D формат
- Находчива система за управление
- Желание за неедноократно преиграване

графика
звук
геймплей

5.0

- Понякога единиците се следят трудно
- Липсва мултиплейър

Ревю
Жанр: **Екшън/Приключение**
Издател: **Rockstar North**
Създател: **Rockstar Vancouver**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Удоволствието на дразниш задръстеняците

Bully (Canis Canem Edit)

Бесен съм! Без майтап! И то най-вече на собствения си податлив на промивка мозък. Причината да се сетя чак сега за игра, излязла преди повече от осем месеца, е, че просто повярвах на тоновете глупости, които бълваха "медиите" миналата година. От тях бях останал с впечатлението, че Rockstar най-после са се олели окончателно, най-вече поради липсата на свежи идеи. Всички описваха Bully като "GTA в гимназия", потресени, че някой е посмял да набута "такава доза насилие" в игра, в която главните действащи лица са кажи-речи деца. Излизаше, че не само главното, а дори единственото занимание в Bully е да смилаш от бой своите съученици, като в почивките между два побоя им погаждаш всякакви извратени номера. За бога, играта дори трябваше да бъде преименувана от "Bully" на латинското "Canis Canem Edit" ("dog eats dog" – съжалявам, ама не се сещам за адекватен превод на български), за да може въобще да бъде издадена в Европа! (Толкова по въпроса за "свободомислието" на европейците.)

Нека сега кажа, че който е видял Bully в описаната по-горе светлина, или е пълен дебил, или просто е търсил евтина популярност, или (най-вероятно) и двете. Да, действието се развива в американско подобие на частна гимназия. И да – главните действащи лица са учениците в тази гимназия плюс техните надзира... така де, учители. И да (за последен път) – геймплейят на Bully е доста сходен като механика, с този на поредицата GTA.

Това е една от най-забавните и увлекателни игри, създавани в PS2 формат и в екшън приключенския жанр като цяло. Колкото до насилието в играта – не бих го нарекъл точно безобидно, но на фона на реалната картинка от съвременните гимназии (включително българските) Bully предлага една почти идилична версия на истината за живота. Като капак на всичко, главният герой трябва да посещава часовете в училище, ако иска да си "вдигне нивото". В колко игри сте виждали нещо подобно?! Историята на Bully се върти около житие-битието на пубера Джими Хопкинс (така и не разбрах точната му възраст), който попада в "частната образователна институция Булуорф", след като майка му се омъжва повторно за някакъв (по думите на самия Хопкинс) "нещастник". Веднага бързам да уточня, че под "презентация" (запомнете тази думичка - смятам честичко да я използвам занапред) имам предвид всичко в една игра, което не е свързано пряко с игралната механика. Или с други думи – диалог, хумор, озвучаване, качество на междинните сцени и прочее. Та на ниво "презентация" Rockstar са за пореден път високо в небесата. Огромна част от удоволствието в Bully идва именно по тази линия. Колкото до самия геймплей, той е категорично поне една стъпка напред от този San Andreas, да речем. Причината затова са далеч по-оригиналните мини-игри, които този път са едва ли не гръбнакът на цялата игрална механика. Те покриват на практика целия диапазон от забавни неща, с които би могъл да се занимава един подрастващ в гимназиална възраст (и не, скъпи ми родни гимназисти, дрогата не влиза в списъка). За феновете на тупалките – споко, в Bully ще можете да изтупате прахоляка на почти всеки дразнещ ви тип, като този път Rockstar са ни спестили кървищата и прекомерните буквализми. Системата за ръкопашни схватки е повече от забавна, а Хопкинс може и да "ъпгрейдва" своите умения, при това по няколко различни начина.

Та такива ми ти работи. Не вярвайте на пресата! Освен на PC Mania, разбира се.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **2K Games**
Създател: **Starbreeze**
Платформа: **PS3, XBox 360**

Ивелин Г. Иванов

Нов хит в духа на Chronicles of Riddick

The Darkness

В случай че се чудите – да, това е игра именно по онзи комикс на Top Cow. И, да, автори са същите онези шведи, отговорни за Enclave и Chronicles of Riddick. През последните години творенията на Starbreeze се превърнаха в синоним на страхотна графика плюс иновативен геймплей. The Darkness не прави изключение от тази традиция. Енджинът на играта (вероятно подобрена версия на този на Riddick) предлага визия повече от достойна за етикета "нова генерация", а игралната ѝ механика е в равна степен достъпна и оригинална.

Историята следва, най-общо казано, сюжета на едноименния комикс. Играещият поема ролята на 21-годишния Джаки Естакадо, изпълнител на "мокри поръчки" за една от мафиотските фамилии на Ню Йорк. Животът си върви прекрасно за Джаки, докато една от поверените му "операции" не се прецаква зловещо. В резултат от това не кой да е, а лично неговият чичо Поли изпраща убийци по петите му. И колкото и да е печен Джаки, песента му щеше най-вероятно да бъде изпята, ако в него не се е вселило демонично създание, наречено The Darkness. С негова помощ мистър Естакадо се превръща в хапка, твърде голяма дори за устата на професионалните убийци на мафията.

Бързам да споделя, че бях невероятно приятно изненадан както от оригиналната история на The Darkness, така и от майсторския начин, по който тя се "разплита" в играта. Новото творение на Starbreeze предлага един що-годе отворен за изследване свят с приличен брой странични мисии, но като цяло действието се движи неотменно от точка А в точка Б и така до самия край. Авторите са се постарали играещият да не се двоуми и за секунда на тема: "А сега какво?", с ясни указания върху картата, допълнителни индикации и прочее. И нека уточня само, че казвам всичко това като комплимент.

Нека сега се върнем на жанра. Гледната точка е от първо лице и в тази игра определено ще можете да постреляте на воля, но The Darkness трудно може да мине за шутър. Основният купон определено идва от способностите, които Джаки дължи на своята демонична форма. В началото е малко странно да виждаш на екрана двата змиеподобни израстъка, които не спират да се вият и гърчат сякаш наистина имат свой собствен живот. На практика те са "поникнали" симетрично от две страни на тялото на главния герой и работят като негови допълнителни "ръце", макар че да ги наречеш просто така би било сериозна несправедливост. Едно от първите демонични умения, които Джаки придобива, му позволява да "пълзва" под земята и по вентилационните шахти, да речем, единия от своите "израстъци" и така да поразява враговете си от солидно разстояние. Няма да ви развалям удоволствието предварително с пълно описание на някои от най-ефектните демонични екстри, с които ще можете да си поиграете по нататък. Ще кажа само, че те до една са адски забавни (с акцент върху "адски" в буквалния смисъл на думата) и определено няма да са по вкуса на геймърите със слаби стомаси.

Колкото до мултиплейъра, той е повече от интригуващ, но – уви! – само на хартия. Не успях да го изпробвам лично, но отзивите за него бяха повече от единодушни – "на практика неиграем поради отвратителен лаг (забавяне), както при Xbox, така и при PS3 версията". Честно казано – на кого му пука?! В сингълплейъра на The Darkness ще намерите повече, отколкото в повечето FPS конзолни игри от ново поколение, излезли до момента, взети заедно.

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 списания
- 6 диска
- пълната платена версия на *eXtreme Rush*

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

eXtreme Rush е комбинация между аркаден симулатор и екшън, в която избирате една от десетте спортни коли и се надпреварвате с останалите състезатели. Трябва да бъдете много агресивни, за да оцелеете – преследват ви тежковъоръжени полицейски коли и дори хеликоптер! Ако ви е трудно сам, може да се пробвате с някой приятел по интернет и заедно да прецакате ченгетата. И не забравяйте – това е само игра! :-)

Системни изисквания:

- 1 GHz процесор
- 256 MB RAM
- Видеокарта с 32 MB
- Саундкарта
- 750 MB свободно пространство на диска

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

Факти, факти...

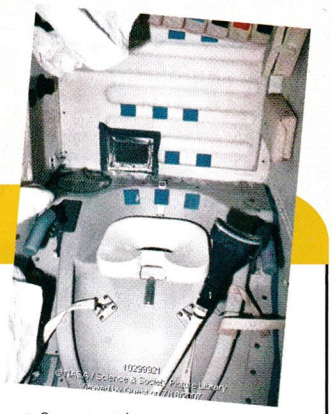
ИДЕЙНО

Онлайн търг за бъгове

WabiSabiLabi – така се казва наскоро създаденият онлайн аукцион, който би трябвало да свърже онези, които откриват пролуки в сигурността на различни програми, с компаниите, които биха могли да направят нещо по въпроса. Неговата цел е да затвори пролуката между малкия брой бъгове, които се изследват, и огромното количество, което се смята, че съществува. Възнаграждавайки „откривателите", аукционът би трябвало попречи на информацията за съществуването на подобни пролуки да достига до ушите на хайтек престъпниците, които си изкарват прехраната по този начин. В началото на 2006 например Kaspersky Labs разкриха, че руски хакери са продавали уязвимостта Windows Metafile за $4000, седмици преди да бъде открита и много-много преди Microsoft да направят нещо по въпроса. WabiSabiLabi ще се увери, че всеки, който закупува информацията за подобни проблеми (първите постове варират между 500 и 2000 евро), е напълно законен бизнес.
Много други компании, като iDefence и Tripping Point, предлагат подобни схеми на възнаграждение за всеки, който открие пролуки в техните широко използвани програми. Mozilla Foundation например, която, освен всичко останало, надзирава разработката на браузъра Firefox, е обещала тениска и $500 долара за онези от вас, които открият проблем със сигурността в техния софтуер.

НАСА закупи руски космическа тоалетна

По всичко личи, че НАСА са се съгласили да закупят специален санитарен възел от руската компания RSC Energia за скромната сума от 19 милиона долара. Той ще бъде инсталиран и подготвен за употреба на Международната космическа станция през 2008 година. Предишната система за облекчаване, която американските астронавти използваха, налагаше качването на урината на товарни кораби и изгарянето ѝ в атмосферата на Земята. Новите тоалетни обаче функционират като център за обработка на отпадъци. Те събират урината и я дестилират до... питейна вода. Убеден съм, че това е доста неприятна идея за мнозина, но със сигурност е добре дошла за космонавите "в нужда". Тоалетните успяват да задържат техния „потребител" на едно място напук на досадната безтегловност и са снабдени с мощни вентилатори, които да изсмукват... ъ-ъ-ъ, „отпадъците" надолу по канала.



КОНЗОЛНО

Microsoft хвърля 1 милиард за ремонти на Xbox 360

Компанията на Бил Гейтс призна с неохота, че ще отдели скромната сума от над 1 милиард долара, за да покрие разходите, появили се вследствие на удължените от нея гаранции на Xbox 360.

Microsoft се принудиха да предложат безплатна тригодишна поддръжка на всички свои клиенти, оплакали се от специфични проблеми, свързани с конзолата. Софтуерният гигант е трябвало да направи „неприемлив брой ремонти" след регистрирането на ключови повреди, разпознаваеми по трите червени мигащи лампички на Xbox 360 (известни още като червените кръгове на смъртта). От Microsoft не пожелаха да разкрият броя на некачествените устройства, но казаха, че е „повече, отколкото бихме искали". Те се извиняват за причинените неудобства на своите клиенти. Дори нещо повече – готови са да възстановят парите на всички, които вече са платили за поправката от собствения си джоб. Въпреки този инцидент Microsoft все пак очакват да имат печалба от Xbox 360 през фискалната година, започваща от 1 юли.

Wii надмина по продажби PS3 с „шест към едно"

Битката за доминация на конзолите от следващо поколение се разразява с пълна сила. Малко след като Sony обявиха, че продукцията на PS3 е достигнала оптималните количества, от Nintendo контрираха с инфото, че на всяка продадена PlayStation 3 конзола шест Wii-та заминават при нови собственици.
Според Enterbrain, японска компания, следяща продажбите на конзоли, Sony са продали едва 41,620 бройки от PS3 след появата му през миналия ноември и дори намалиха цената му със 100 долара, докато Nintendo – 270,974 от Wii, който дебютира малко по-късно през януари! Очевидно е, че тези две компании са основните конкуренти на пазара за конзоли, в който Microsoft въобще не се представя задоволително. За съжаление на Бил Гейтс само 17,616 бройки от Xbox 360 са били продадени през юни.

РЕВОЛЮЦИЯ

HotSpot@ Home засега работи само с 2 модела телефони – Samsung t409 и Nokia 6086

Ще говорим ли някога безплатно?

Без да вдигат много-много шум, американската T-Mobile направиха един доста любопитен анонс. Той няма нищо общо с iPhone, но въпреки това би могло да представлява революционно решение за онези от вас, тормозени от телефонните си сметки.

Ето за какво точно иде реч. Ако сте готови да платите десетдоларова месечна такса са обикновена програма на T-mobile, получавате специален джиесем.

Когато сте навън и си вършите работата, той действа като всеки друг телефон – звъни, обаждате се, изяжда ви месечните минути и прочие. Но когато се намирате на място, на което има Wi-Fi безжичен нет, всички разговори са ви напълно безплатни! Използвате го по абсолютно същия начин, имате абсолютно всички функции, присъщи за обикновените тутурутки, но гласът ви се пренася през интернет, а не през телефонната мрежа. Единственото нещо, което T-Mobile пропуснаха да споделят в анонса си, е кога можем да очакваме тази тяхна специална система да се появи и в Европа.

500 GB оптични дискове

Университетът в Берлин, с помощта на колегите си от Унгария и Италия, успяха да натъпчат цели 500 GB на един обикновен HD DVD или Blue-ray диск. За справка най-големите двупластови HD DVD и Blu-ray побират съответно по 30 и 50 GB. Ключът към успеха се крие в новата микрохолографна техника за записване, която използва наноструктурата в самия диск, а не върху неговата повърхност. С повече усилие тези 500 GB биха могли да станат и 1 TB, твърдят разработчиците, които очевидно не са напълно доволни от сегашното си постижение.

КРАЙ НА ТЪРКАНЕТО СЪС СТОТИНКА

Презареди припейда електронно

Първата система за електронна дистрибуция на ваучери в България е вече факт. Тя е резултат от съвместните усилия на "МАРТ – БЪЛГАРИЯ" АД, "ЕЛТРЕЙД" ООД и "СТЕП-СОФТ" ООД. По новата система се обслужват клиентите в над 300 търговски обекта за бързооборотни стоки в цялата страна. Електронната дистрибуция се изразява в изпращането на съдържащия се уникален ПИН-код от един общ сървър към електронно печатащо устройство, което се намира в крайния обект за продажба. Традиционно сме свикнали да намираме тези кодове върху хартиените ваучери или стартовите пакети на мобилните оператори за предплатена услуга. На практика това означава, че отпада нуждата да търсиш ваучер, да търкаш със стотинка за специалния код и да го въвеждаш ръчно. Схемата е опростена. Клиентът казва на продавача какъв ваучер иска да закупи. Той избира стойността на ваучера, който клиентът желае. Отпечатва се бележка, съдържаща ПИН код за презареждане и стойността на ваучера, който клиентът закупува, както и всички необходими инструкции за използването й. Клиентът заплаща услугата на продавача. Едно от най-големите удобства е гъвкавостта на системата. Ако сега решиш да си купиш ваучер, трябва да имаш късмета търговецът да разполага с търсения от теб номинал. С електронното разплащане можеш да платиш на касата точно толкова, колкото си решил да заредиш в твоята Prima или B-connect.

Кой кой е

"МАРТ - БЪЛГАРИЯ" АД е национален дистрибутор на бързооборотни технологични стоки. Компанията работи на пазара от 2002 г. с основен предмет на дейност разпространение на карти за предплатени комуникационни услуги. От 2007 г. част от продуктите й преминават от физическа към т. нар. електронна дистрибуция, с която продажбите на предплатени услуги за мобилни телефони се осъществяват посредством електронни ваучери. "ЕЛТРЕЙД" е водещ български производител на електронни фискални и мобилни устройства за организиране продажбите на бързооборотни стоки. За да отговори напълно на нуждата на своите клиенти от надеждно и високотехнологично оборудване за търговски обекти, фирмата разработва иновативни приложения на своите фискални и мобилни продукти за българския и международен пазар.

"СТЕП-СОФТ" е сред най-бързо развиващите се компании на българския софтуерен пазар. Тя е специализирана в проектирането на финансово-счетоводен софтуер, с над 500 успешни внедрявания на различни информационни проекти и автоматизирани системи за управление на бизнеса. Степсофт залагат на индивизуализирания софтуер, което е причина за постоянното нарастване на техния пазарен дял.

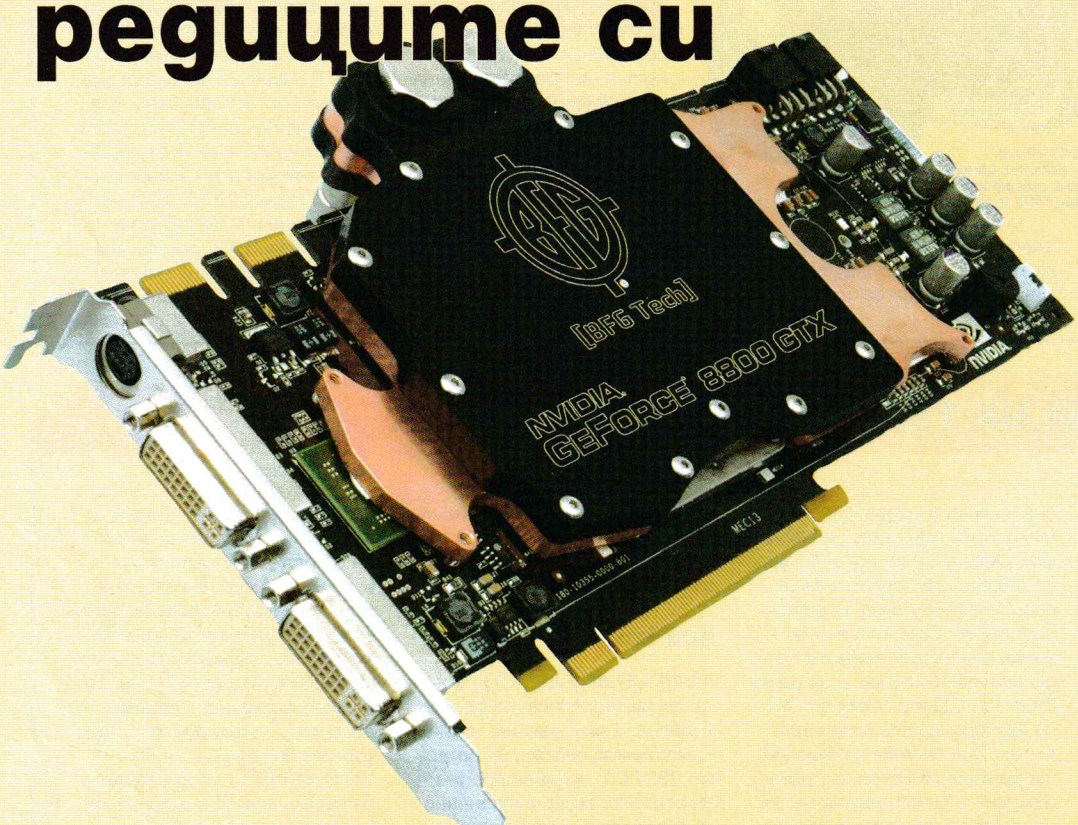
ЯБЪЛКАТА НА РАЗДОРА

Apple на съд

Името на Apple за пореден се спряга сред съдебните среди, този път по обвинения в нарушаване на авторско прави. Първото идва от фотограф от Колорадо, който твърди, че компанията е използвала негова снимка за рекламната кампания на Apple TV без разрешение. Второто пък е меко казано налудничаво и е отправено от текстописците Джеймс Гангвер и Томи Дънбар, според които песента "Girl-friend" на Аврил Лавин е прекалено сходна с тяхната собствена "I Wanna Be Your Boyfriend" (която няма нищо общо с едноименното парче на Рамонс). Ако в парчето от 1979 на групата Рубинос се пее "Hey, hey, you, you, I wanna be your boyfriend", то сексапилната певица се включва с „Hey, you, hey, you, I don't like your girlfriend." Заради това, твърди обвинителя, Apple подлежали на мъмрене, тъй като продавали песента през iTunes и това ги правило "виновни, позволявайки на измамата да продължава". Според AppleInsider и двете страни очакват първия си ден в съда.

Стоян Спахиев

GeForce 8 попълва редиците си



NVidia пуснаха първия си DirectX 10 чип с голяма преднина пред ATI (около половин година) и съответно първи разшириха фамилията с модели за по-ниските ценови сегменти. Освен това, малко преди ATI да обявят своето DX10 решение, nVidia осъвременихa и върховия си модел GeForce 8800 с цел да запазят безспорно първото място по отношение на производителността.

GeForce 8800 (G80)

Новият върхов модел GeForce 8800 Ultra използва същия чип като досегашния флагман на nVidia - GF8800GTX. Поредната ревизия на G80 позволява достигането на още по-високи тактови честоти. Shader процесорите работят на 1500MHz, а останалите блокове на чипа – на 612 MHz. Препоръчителната памет е 1080MHz/2160DDR GDDR3 с общо 384-битов канал за достъп, пропускателен капацитет 103GB/s и обем 768MB. GF8800 Ultra платките запазват двата SLI конектора (за верижно свързване на повече от две платки) и двата PCIe 6-изводни конектора за захранване. Поради повишените тактови честоти консумацията на Ultra при голямо натоварване се повишава спрямо GTX модела с 30W, т.е. достига 175W. Ultra платките са още по-дълги от GTX и съответно още по-проблематични за монтаж в ограничено от кабели пространство. Обновен е дизайнът на вентилатора и охладителя, като те успяват да се справят с увеличеното отделяна топлина без да повишат шума спрямо GTX моделите. Първенството по производителност идва на твърде висока цена и малцина са тези, които ще си позволят подобен лукс. За една трета от парите nVidia предлага 320MB-версия на GF8800GTS (G80 с изключени 32 Shader-а, 8 текстуриращи и 4 финализиращи модула и един от 64-битовите канали за достъп до паметта). Тактовите честоти и броят блокове на двата GTS модела (640MB и 320MB) са еднакви и при работа в най-разпространената 1280x1024 разделителна способност (стандартната за 17" и 19" TFT мониторите) намаленият обем на паметта не се отразява сериозно и производителността на GTS320 в повечето случаи достига поне половината от тази на Ultra моделите.

GeForce 8600 (G84)

G84 е първият DirectX10 (Shader Model 4.0) чип, предназначен за средния клас видеоускорители. Произвежда се по по-фина технология (80nm, във фабриките на TSMC) в сравнение с тази за G80, което позволява достигането на по-високи тактови честоти. G84 е изграден от 289 милиона транзистора, заемащи 169 кв.мм площ. G84 представлява олекотена версия на G80. Освен с премахнати модули G84 се различава от G80 и с няколко нововъведения. Поради значително по-малките си размери G84 съдържа в себе си и входно/изходните интерфейси, които при G80 са изнесени във външен чип (NVIO). G84 запазва поддръжката 10-битови цветове, два 400MHz RAMDAC изхода за аналогов сигнал (VGA до 2048 x 1536@85Hz), два двуканални TMDS/LVDS изхода (Dual-Link, до 2560x1600@60Hz всеки) – с DVI или HDMI куплунг, HDTV/TV-Out (до 1080i) и HDCP (за кодирани Blu-Ray/HD-DVD филми), ако производителят на платката е предвидил съответния ROM ключ. Поддържа се HDCP кодиране и на двата DVI канала на dual-link интерфейсите.
Другото съществено подобрение в G84 е обновеният PureVideo HD модул за подпомагане на декомпресирането на видео потоци – Video Processor 2 (VP2). nVidia традиционно (още от GeForce4MX с VPE) правят подобрения в тази област заедно с продукти от нисък и среден клас и върховите им модели обикновено изостават в това отношение. Освен това е добавен и блок за декодиране на AES128/AACS сигнали. Благодарение на тези подобрения вече е възможно безпроблемното гледане на H.264 съдържание с висока разделителна способност дори на компютри с бавни процесори.
Засега са обявени две модификации на G84 чипа – GeForce 8600GTS и GeForce 8600GT. Официално препоръчаните от nVidia тактови честоти за GF8600 GTS са 1450MHz за Shader модулите (само с 50MHz под GF8800 Ultra), 675MHz за останалата част от GPU-то (най-високата честота в GF8 фамилията и GPU-мата въобще) и 1000MHz и 2000DDR за паметта (единствено GF8800Ultra използва по-бърза). За GF8600GT честотите са съответно 1190MHz (Sha-der), 540MHz (GPU), 700MHz и 1400DDR (памет).

GF8600GT/S платките са с нормална дължина (18/19cm в сравнение с 27cm за GF8800GTX), а охладителят им не заема пространството над съседния PCI/PCIe слот (за разлика от този на GF8800). И двата модела се предлагат във варианти с 256MB или 512MB памет (най-често тип GDDR3, но някои са и с GDDR2) и имат по един SLI конектор за двуплаткова работа. Консумацията на GF8600 GTS е 71W, но тъй като това е твърде близо до максимума, разрешен от PCIe спецификацията (75W/слот), платката има един 6-изводен PCIe захранващ куплунг. GF8600GT консумира едва 43W и затова не използва допълнително захранване. Разработват се някои интересни модели като 8600GT на Sparkle, при който чипът е на „обратната" страна на платката (т.е. „сочи" нагоре в ATX Tower кутиите) с цел по-добро охлаждане. Производителността на 8600 GTS е около една трета от тази на GF8800GTS и малко над тази на GF7600GT. За съжаление това означава, че бъдещите игри, които ще използват доста DX10 ефекти, няма да могат да се играят (т.е. производителността ще е далеч от желаните минимум 30/60fps - кадри в секунда) в най-масовата разделителна способност (1280x1024) освен ако не се изключат повечето от тези ефекти, изглаждането на ръбовете и филтрирания. По този начин се оформя своеобразна „дупка" в GF8 продуктовата линия - между GF8800GTS/320 и GF8600 GTS - истинският „среден клас". Като цяло, GF8600 има смисъл като ускорител за DX9 игри и естествено - като част от домашния развлекателен център - благодарение на подобрената H.264 поддръжка. За тази цел обаче вършат работа и по-бавните чипове като G86.

GeForce 8500/8400/8300 (G86)

G86 е предназначен за още по-ниския клас видео платки. Запазва пълната функционалност на G84, включително DirectX 10, VP2 и SLI. Произвежда се по същата 80nm технология от TSMC. Чипът е изграден от около 210 милиона транзистора. G86 остава само с един процесорен блок. От G84 в G86 се запазват двете групи финализиращи модули, както и двата 64-битови канали за достъп до паметта. Първоначално G86 ще се предлага в три модификации. Препоръчителните тактови честоти и за трите са 900MHz за Shader процесорите, 450MHz

XFX GF8600 GT FATAL1TY 256MB DDR3 PCI-E (PV-T84J-U1D4)

След като завоюва няколко победи в различни професионални състезания по Quake III, Джонатан „Fatal1ty", Уендъл решава да започне бизнес с продажба на аксесоари за компютри под неговата марка „Fatal1ty". Отначало започва с подложки за мишка, а в момента гамата продукти е разширена с мишки, слушалки, звукови платки X-fi от Creative, дънни платки от ABIT и видео платки от XFX.
XFX GF8600GT Fatal1ty се отличава с по-високи от референтните на nVidia тактови честоти - 1350MHz за Shader процесорите (срещу 1190MHz стандартна стойност), 620MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 540MHz) и 850MHz/1700DDR памет (срещу 700MHz/1400DDR). Естествено, цената на платката също е по-висока от тази на редовите GF8600GT. И трите стойности са по-ниски от тези на по-големия модел GeForce8600 - GTS, но пък платката има възможност за допълнителен overclock над фабричния. Тя е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един 7-изводен HD/TV-Out. Не се поддържа HDCP, въпреки че чипът по принцип има тази възможност. Както всички GF8600GT и XFX Fatal1ty има SLI конектор за двуплаткова работа и няма нужда от допълнително захранване освен PCIe x16 слота. Съществена екстра при тази платка е безвентилаторното охлаждане (радиатор с големи алуминиеви ребра), което, естествено, е напълно безшумно. Въпреки големия охладител платката тежи по-малко от половин килограм. Комплектацията не е впечатляваща - един S-Video кабел и един преходник DVI-към-VGA.

XFX GF8600GT 256MB Fatal1ty		
Производителност	1,2/6	- около 30% от GF8800GTS и доста под GF8800Ultra + незадоволителна при 1280x1024
Производителност в класа 200-400лв	5/6	+ сравнително бърза, но ненадминаваща GF8600GTS
Функционалност	6/6	+ ускорено H.264декодиране + DirectX 10.0 поддръжка
Уникалност / Специфични свойства	3/6	+ Безшумно охлаждане + фабрично завишени честоти
Оползотворяване на елементите	5/6	- Няма HDCP и HDMI - Няма Composite/HDTV-Out кабел
PCMania mark\GPU\200-400 BGN\Юли 07	20,2/30	

3DMark2006, 1280x1024	4915 точки
DirectX 9.0/SM3.0, 1280x1024, 4xFSAA	30-40 fps
DirectX 10.0/SM4.0, 1280x1024, 4xFSAA	3-10 fps

Тестовият модел е предоставен от "Солитрейд" **Цена: 333лв.**

BFG GF8800 GTX OC 768MB PCIe Air-Cooled

BFG Tech предлагат OverClock (OC) версии на почти всички модели Geforce от среден и висок клас. Моделите с водно охлаждане са нестандартни разработки, но 8800GTX OC използва референтния дизайн на nVidia, единствено с фабрично-повишени тактови честоти - 1400MHz за Shader процесорите (срещу 1350MHz стандартна стойност), 600MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 575MHz). Паметта работи на стандартната за GF8800GTX честота - 900MHz/1800DDR. И двете повишени стойности са по-ниски от тези на по-големия модел Geforce8800 - Ultra (BFG 8800GTX OC2 работи на 626MHz, което е с 14MHz над GF8800Ultra). Цената на платката се движи в горе-долу същия диапазон като на останалите GF8800GTX модели, т.е. не е съществено завишена заради малко по-високите честоти. Тя е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един 7-изводен HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF8800GTX и BFG 8800GTX OC има два SLI конектор за верижно свързване на две, три или повече видеоплатки и освен PCIe x16 слота има два 6-изводни конектора за допълнително захранване (до единия от тях е предвидено място за замяната му с 8-изводен). Вентилаторът е неочаквано тих, имайки предвид размерите на платката и охладителя - един килограм, 27cm дълга и заемаща пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Комплектацията се състои от една BFG тениска, HDTV-кабел, два преходника DVI-към-VGA и два кабела за захранване на 6-изводните конектори от по два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) - ако захранването в кутията ви няма 6-изводни накрайници, се подгответе да заемете общо 4 бр. от Molex-ите си.

BFG GF8800GTX 768MB OC		
Производителност	5/6	бърза, но не чак колкото GF8800Ultra
Производителност в класа 900-1200лв.	5,9/6	+добро съотношение скорост/цена
Функционалност	4,5/6	+DirectX 10.0 поддръжка - няма ускоренoH.264декодиране
Функционалност	1/6	+фабрично завишени честоти
Уникалност / Специфични свойства	5,5/6	- НямаHDMI - Няма S-Video кабел
PCMania mark\GPU\900-1200BGN\Юли07	21,9/30	

3DMark2006, 1920x1200	7924 точки
DirectX 9.0/SM3.0, 1920x1200, 4xFSAA	50-130 fps
DirectX 10.0/SM4.0, 1920x1200, 4xFSAA	30-130 fps

Тестовият модел е предоставен от "Аргус Компютри" **Цена: около 1100 лв.**

за останалите модули на GPU-то и 400MHz/800DDR за паметта.
GeForce 8500GT използва пълноценни G86 чипове (128-bit интерфейс към паметта, SLI поддръжка – има модели с конектор и такива, които могат да използват за междуплатковa комуникация само PCIe x16 интерфейса) с 256MB или 512MB памет. GeForce 8400GS използва G86 чипове с изключени втори модули за финализиране и достъп до паметта, както и с изключен втори канал на единствения останал TMDS изход (т.е. поддържа максимум 1920 на 1200@60Hz и двата VGA 2048 на 1536). Официално GF8400GS не поддържа SLI, но най-вероятно в някоя бъдеща версия на драйверите това ще се промени.
GF8400GS поддържа TurboCache и може да използва освен собствената си памет (засега са обявени модели с по 128MB или 256MB) и част от системната (до 768MB в зависимост от BIOS-версиите на видео платката и дъното, както и от обема инсталирана на дъното и видео платката памет). По този начин се увеличава и пропускателният капацитет, достигайки този на GF8600GT в идеалния случай. Консумацията на GF 8400GS е около 38W. GeForce 8300GS все още не е достъпен за широката общественост (nVidia са го обявили като OEM продукт за големите производители на компютри – също както GF8400GS в началото). Данните за GF8300GS са противоречиви – той представлява или GF8400GS с дезактивиран VP2 модул и/или GF 8400GS с дезактивирани модули. Ако приемем, че GF8300GS ще си остане чист OEM продукт, първият вариант изглежда правдоподобен. Цената и на GF8400GS е достатъчно ниска и едва ли дезактивирането на VP2 може да свали GF8300GS да следващо ценово ниво, което да е атрактивно за потребителите дори без най-добрата функция на G86/G84 (H.264 декодирането). Същевременно големите производители се стремят да изстискат всеки цент, така че с удоволствие биха посрещнали незначително по-евтини платки с орязана функционалност.

GeForce8M (Go)

GeForce8 получи и модели за преносими компютри. Сега серията се нарича GF8M (от Mobile) за разлика от досегашните GF6/7 "Go". Използват се адаптирани версии на G84 и G86 чиповете. Запазена е поддръжката на DirectX10, VP2, двата 400MHz RAMDAC-а (за два VGA изхода до 2048x1536), двуканален DVI изход (до 2560x1600), TurboCache и дори SLI (за GF8600M и GF8700M). Както и при GF7Go чрез SLI е възможно в един лаптоп да се сложат два ускорителни чипа.
Това не се отразява добре нито на килограмите, нито на дълготрайността на батериите, но въпреки това е добро допълнение към 19"/20" лаптопи, които са по-скоро „преместваеми", отколкото преносими компютри. Като допълнение към G86/G84 е поддръжката на HDTV-Out изход до 1080p (1920x1080 с поредова развивка вместо презредовата на 1080i), OpenGL 2.1 (настолните GF8 поддържат до 2.0) и технологиите за пестене на енергия, обединени под маркетинговото название „PowerMizer 7.0" – няколко режима на работа (с различни тактови честоти и захранващи напрежения в зависимост от натоварването), изключване на неизползваните блокове, управление на подсветката на LCD екрана.
Предлагат се модели от GF 8400M G (8 Shader процесора 800MHz, 400MHz GPU, 64-bit 256 MB 600MHz/1200DDR памет) до GF8700M (32 SP/1250MHz, 625 MHz GPU, 128-bit 512MB 800MHz и 1600DDR памет). За преносими работни станции са предвидени модели от Quadro FX360M (консумация 17W) до FX1600M (50W) както и Quadro NVS-

Спецификации на GPU фамилиите Geforce8 и Geforce7

Модели	GPU Shader конвейери					GPU други блокове					RAM				Цена, лева
	MHz [1]	US	Issue	GFLOPS	MP/s*	MHz [1]	Texture	MT/s	ROP	MP/s	MHz [1]	DDR [1]	Bit	GB/s	
800Ultra 768MB	1500MHz	128	2	384	48000	612MHz	32	19584	24	14688	1080MHz	2160	384	103	1375
800GTX 768MB	1350MHz	128	2	345	43200	575MHz	32	18400	24	13800	900MHz	1800	384	86	1135
800GTS 320/640MB	1200MHz	96	2	230	28800	500MHz	24	12000	20	10000	800MHz	1600	320	64	740/550
600GTS 256MB	1450MHz	32	2	92	11600	675MHz	16	10800	8	5400	1000MHz	2000	128	32	375
600GT 256MB	1190MHz	32	2	76	9520	540MHz	16	8640	8	4320	700MHz	1400	128	22	250
500GT 256MB	900MHz	16	2	29	3600	450MHz	8	3600	8	3600	400MHz	800	128	13	170
400GS 256MB-768MB [3, 4]	900MHz	16	2	29	3600	450MHz	8	3600	4	1800	400MHz	800	64	6.4–23.4 [4]	105
300GS 128MB-768MB [3, 4]	900MHz	16	2	29	3600	450MHz	8	3600	4	1800	400MHz	800	64	6.4–23.4 [4]	няма ги
		VS	MV/s	PS	MP/s										
900/7950 GX2 2x512MB [2]	500MHz	2x8	8000	2x24	24000	500MHz	2x24	24000	2x16	16000	600MHz	1200	2x256	76	550
900GTX 512MB	650MHz	8	5200	24	15600	650MHz	24	15600	16	10400	800MHz	1600	256	51	540
900GTO 512MB	650MHz	8	5200	24	15600	650MHz	24	15600	16	10400	660MHz	1320	256	42	няма ги
950GT 512MB	550MHz	8	4400	24	13200	550MHz	24	13200	16	8800	700MHz	1400	256	44	385
800GTX 512MB	550MHz	8	4400	24	13200	550MHz	24	13200	16	8800	850MHz	1700	256	54	няма ги
800GTX 256MB	430MHz	8	3440	24	10320	430MHz	24	10320	16	6880	600MHz	1200	256	38	няма ги
900GT 256MB	450MHz	8	3600	24	10800	450MHz	24	10800	16	7200	660MHz	1320	256	42	360
900GS 256MB	450MHz	7	3150	20	9000	450MHz	20	9000	16	7200	660MHz	1320	256	42	285
800GT 256MB	400MHz	7	2800	20	8000	400MHz	20	8000	16	6400	500MHz	1000	256	32	няма ги
600GT 256MB	560MHz	5	2800	12	6720	560MHz	12	6720	8	4480	700MHz	1400	128	22	185
800GS 256MB	375MHz	6	2250	16	6000	375MHz	16	6000	8	3000	600MHz	1200	256	38	няма ги
600GS 256MB	450MHz	5	2250	12	5400	450MHz	12	5400	8	3600	400MHz	800	128	13	135
300GT 256MB	350MHz	4	1400	8	2800	350MHz	8	2800	8	2800	333MHz	667	128	11	120
300GS 256MB-512MB [4]	550MHz	3	1650	4	2200	550MHz	4	2200	2	1100	350MHz	700	64	5.6–22.6 [4]	100
300LE 256MB-512MB [4]	450MHz	3	1350	4	1800	450MHz	4	1800	2	900	333MHz	667	64	5.3–22.3 [4]	80
300SE 256MB-512MB [4]	450MHz	2	900	2	900	450MHz	2	900	2	900	333MHz	667	64	5.3–22.3 [4]	80
200GS 256MB-512MB [4]	450MHz	3	1350	2	900	450MHz	2	900	2	900	400MHz	800	64 [5]	6.4–23.4 [4, 5]	80
7100GS 256MB-512MB [4]	350MHz	3	1050	4	1400	350MHz	4	1400	2	900	333MHz	667	64 [5]	5.3–22.3 [4, 5]	80
1950XTX 512MB	650MHz	8	5200	48	31200	650MHz	16	10400	16	10400	1000MHz	2000	256	64	525
1900XTX 512MB	650MHz	8	5200	48	31200	650MHz	16	10400	16	10400	775MHz	1550	256	50	525

GB/s - гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; PS - Pixel Shader, VS - Vertex Shader, MP/s - милиона пиксела в секунда, MT/s - милиона текстури в секунда, US - Unified Shader, Issue - брой инструкции/такт, GFLOPS - милиарда операции с плаваща запетая в секунда

*милиона пиксела в секунда - изчислителна стойност само за сравнение между на DX9 и DX10 чипове - теоретичен максимален брой Pixel Shader обработки (ако не се изпълняват никакви VS инструкции).

** всъщност това не е Geforce7, а преименувано Geforce6200TC (т.е. не поддържа нововъведенията на GF7 като HDR и т.н.).

1. Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения.
2. На практика това представляват две GF7900 платки с общ PCI Express x16 интерфейс - затова всички показатели са удвоени.
3. Не поддържа двуплатковa работа в SLI (Geforce) или CrossFire (Radeon) режим (заради ограничение в драйверите)
4. Освен паметта на видеоплатката използва и от системната памет. Общият пропускателен капацитет зависи от вида използвана системна памет и заявките, получени от другите устройства в компютъра (главно процесора) във всеки един момент.
5. Съществуват и платки с по-тясна шина за достъп до памета.

С УПЪТВАНЕ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНА 9.90 ЛВ.

ELITE HELI SQUAD

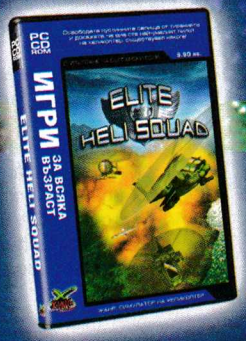
Симулатор на хеликоптер с пристрастяващ геймплей и детайлна графика. Динамичен екшън, в който вие сте главният герой – най-добрият пилот на тази уникална летателна машина! Продължителните бомбардировки и въздушни атаки унищожават важни сгради и плашат цивилните граждани. Затова министерството на отбраната решава извади последния си коз и наема най-добрия пилот на хеликоптер. А именно вас!

С помощта на бойните машини MD-500 или Apache ще летите от град на град и ще елиминирате заплахата за държавата. Всяка от тях се държи по различен начин във въздуха и е снабдена със свой собствен специфичен арсенал от оръжия. Колкото по-добре се справяте, толкова повече точки получавате. Но ако се провалите, ще бъдете строго санкционирани.

Оцелейте, колкото е възможно по-дълго, и защитете градовете от надвисналата над тях заплаха! Освободете ги от тиранията и докажете, че вие сте най-умелият пилот, съществувал някога!

Основни характеристики:

- Динамичен екшън
- Пристрастяващ геймплей
- Лесно управление
- Две напълно различни една от друга машини
- Детайлна графика
- Упътване на български език



Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

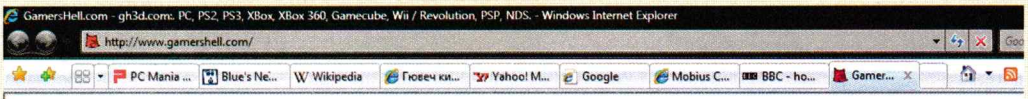
ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Владимир Тодоров

Войната на браузърите или

Нашествието на ябълката на раздора



С какво да браузвам и с какво да не браузвам, това е въпросът! До скоро изборът, макар и не особено голям, като че ли беше напълно достатъчен. От една страна имахме вградения в Windows Internet Explorer, който до версия 7.0 упорито отказваше да въведе табовете и по този начин да улесни милионите потребители на прозорците, които ги мързеше да инсталират нещо странично. А от друга – Mozilla Firefox, която все повече и повече започна да застрашава основния претендент за титлата най-популярен браузър и успя да придърпа към себе си всички хейтъри на Бил Гейтс. Някъде там, измежду гигантите, се намърда и Opera, която още от появата си през 1996-та не успя да застане особено дълго под светлината на прожектора, въпреки че в много отношения превъзхождаше Internet Explorer, докато Netscape все още ближе раните си и едва-едва прежива, след като загуби войната с Microsoft преди години. Сега обаче войната на браузърите е на път да придобие нови размери. Особено що се отнася до това с какво да сърфираме в среда Windows. Защо ли, ще попитате? Защото ябълката на раздора е на път да се намеси.

Apple Safari 3 Beta

Съвсем неочаквано Apple пусна за даунлоуд бета версията на своя най-нов браузър, озаглавен не по-малко странно от останалите си конкуренти и представляващ една от основните съставни части на Leopard – следващата версия на Mac OS X. Иде реч за Safari 3.0. Защо той би представлявал някакъв интерес за вас, потребителите на Windows? Може би защото за първи път въобще Safari се появява в две версии - и за Windows, и за Mac OS X. Нима в това няма някаква ирония, при положение че през 2005-та Microsoft решиха да преустановят поддръжката на Internet Explorer за Mac? Но както и да е. С този си ход Apple прави официален порт за Windows (XP и Vista) на трета апликация за Mac след iTunes и QuickTime, и се включва в жестоката конкуренция, развихрила се между Internet Explorer и Firefox.

Нещо повече – пълната версия на Safari ще бъде вградена в iPhone, което означава, че всяко приложение, предвидено да работи за Mac варианта на браузъра, ще бъде съвместимо с iPhone. Без съмнение Safari, пуснат за Mac още преди години, набира все повече сила и малко по малко увеличава дела си на световния пазар на браузъри. В момента той държи около 5% от него със своите над 18 милиона потребители. Internet Explorer обаче разполага с дял от около 78% от пазара, докато Firefox –с 15%. С какво би могъл да изпъкне Safari пред тях и дали ще промени браузването в Windows драстично?

На този етап, ако използвате Gmail, Google Calendar, Blogger, Picasa Web Albums или други подобни апликации, имайте предвид, че Safari е доста слаб в това отношение. Въпреки това браузърът е видимо стабилен и лесно използваем, макар и все още да е бета, а според шефа на Apple Стив Джобс той е най-иновативният и най-мощният в света.

Нещо повече – зарежда сайтове два пъти по-бързо от Internet Explorer и около 42% в сравнение с Firefox. Дали е така, вие преценете сами. Иначе списъкът с характеристики на Safari 3 е достатъчно богат и примамлив. В него ще откриете табове, които са включени по подразбиране (в 2.0 бяха изключени), подобрен RSS (или Real Simple Syndication), AutoFill Form, елегантна търсачка на ключови думи, възможност да променяте големината на текстовите полета и разбира се – т.нар. Private Browsing, с помощта на който може да сърфирате в нета, без да се страхувате, че някой би могъл да нахлуе в личното ви пространство.

Много от тестерите му обаче откриват най-различни бъгове – от проблеми по време на инсталацията и забивания от всякакъв род, през неправилно изобразяване на сайтове до чудовищно високо използване на памет. До излизането му обаче, което вероятно ще стане през октомври едновременно с официалната премиера на Leopard, има достатъчно време и Apple биха могли да отстранят всякакви дефекти, открити междувременно.

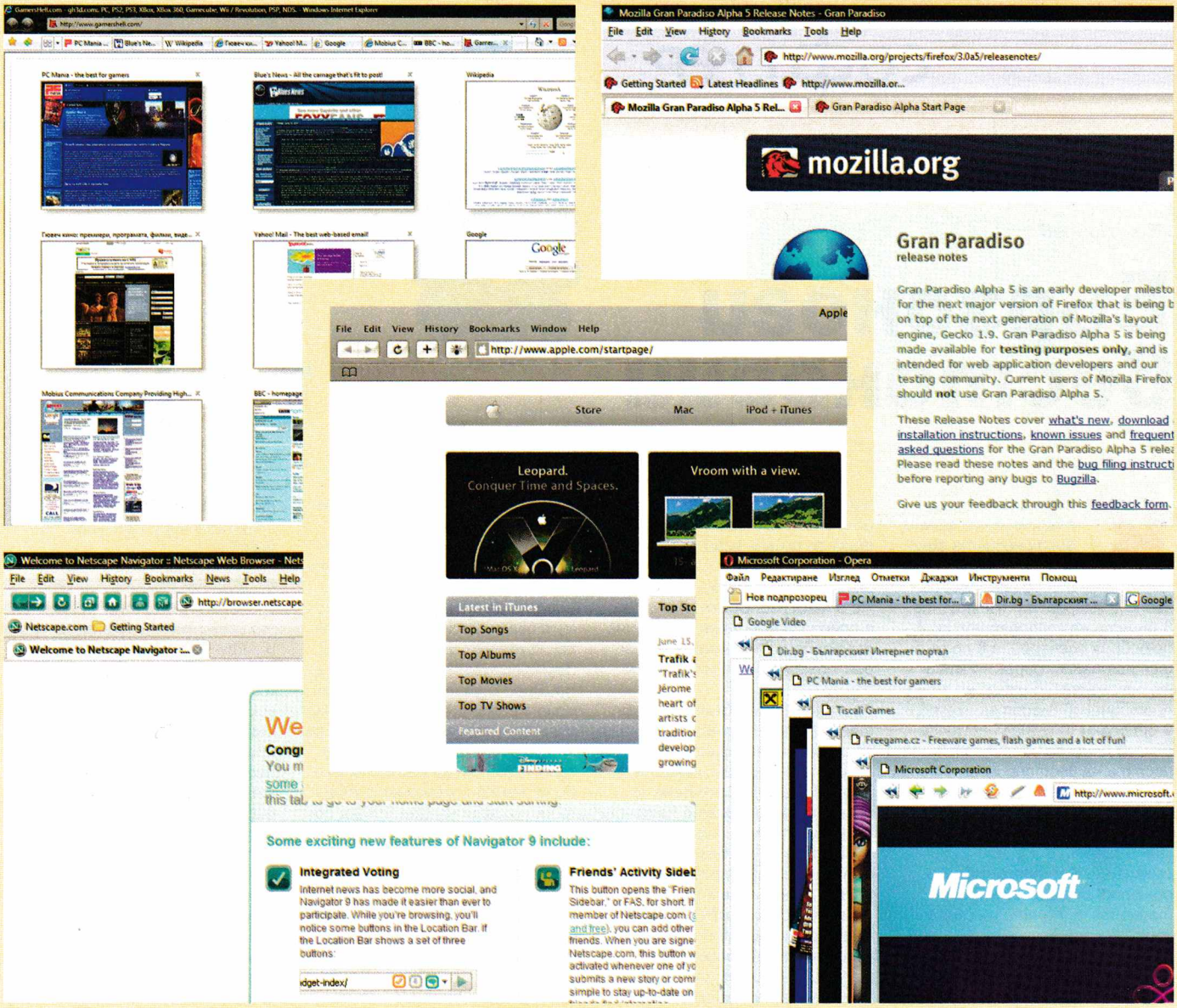
Mozilla Firefox 3 Alpha 5

Кодово название Gran Paradiso или Mozilla Firefox 3 Alpha 5 – за момента това е най-новата версия на популярния браузър на Mozilla. Не е тайна, че той представлява сериозна заплаха за Microsoft и техния Internet Explorer, чрез който се разпространяват половината от вирусите в мрежата, още от появата на Mozilla Firefox 1.0 през 2004-та. Може би най-голямата промяна във Firefox 3 е новото ядро Gecko 1.9 – ъпдейтнат рендващ енджин, използващ Cairo, което от своя страна позволява по-добра графична производителност и по-добър вид и поведение на различните OS.

Тъй като Cairo не поддържа Windows 95, 98, ME, NT и тъй като Microsoft решиха да прекратят поддръжката на 98 и ME през юли миналата година, Firefox 3 няма да тръгне на тези операционни системи. В този ред на мисли неговата Mac версия ще може да бъде подкарана единствено на OS X 10.3 или по-нова. Финалният вариант на браузъра по всяка вероятност ще се появи през ноември.

Netscape Navigator 9 Beta 1

Някога славещ се като най-популярния и използван интернет браузър въобще, Netscape изпадна в забвение, след като загуби битката с Internet Explorer по време на първата война на браузърите. Ако през 90-те приблизително 85% от потребителите се възползваха от неговите функции, в края на 2006-та техният брой бе спаднал до 0.83%. В началото на годината обаче от Netscape потвърдиха, че версия 8.0-8.1.2 ще бъде наследена от един чисто нов и самостоятелен браузър - Netscape Navigator 9. С него компанията се надява да промени малко или много гореспоменатите статистики. Новата версия ще предложи подобрен интерфейс, благодарение на който на екрана ще има повече място за сайтове, а не за менюта. Ще открием още и функция за коригиране на URL адреси (за момента по подразбиране са въведени 30 грешки от типа на google.com, но може да се добавят и още), панел за временно съхранение на URL-та (в случай че не желаете да ги добавяте във favorites), интегриран новинарски тракер, опция за разделяне на екрана, възможност да поставите оценка на даден сайт, така че и останалите потреби-



тели на браузъра да я видят и прочие, и прочие. Освен това към Netscape Navigator 9 би трябвало да върви и Netscape Mercury – самостоятелен имейл клиент, базиран на Mozilla Thunderbird. Интересна е функцията Restart Netscape, чрез която може да рестартирате браузъра си, но отворените преди това сайтове няма да се загубят, а ще се появят отново. Бета версията на деветката, която бе пусната за даунлоуд в началото на юни, общо взето бе приета с една идея по-топло от браузър номер 8. Тя е съвместима с Windows, Linux и MacOS X и е базирана на Firefox 2.x. - затова всички негови плъгини ще работят и с Netscape Navigator.

Opera 9.21

Opera – един от най-малко популярните браузъри за Windows след Internet Explorer и Firefox с дял от глобалния пазар от порядъка на 0.61%, макар че по една или друга причина в Украйна, Русия, Полша и Литва е в пъти по-използван. Ако не друго, то поне можем спокойно да кажем, че Opera Software постоянно се стреми да подобри своя едноименен продукт и да го направи колкото се може по-новаторски. Освен стандартните екстри като табове, RSS новини и прочие, в него ще откриете и торент клиент, IRC чат клиент, пощенски клиент, блокиране на реклами, защита от фишинг и гласово управление. Ако ви е страх от Internet Explorer 7, Opera 9.21 е може би една прилична алтернатива. Ако обаче твърде много сте зарибени по Firefox, тук няма да откриете нищо кой знае колко по-добро или различно.

Internet Explorer 7

Какви са предимствата на Microsoft във войната на браузърите? На първо място – ресурси. Не е тайна, че Бил Гейтс е един от най-богатите хора на земята. И на второ - Windows държи 90% от пазара за OS, макар и ранните версии на Internet Explorer да бяха в пъти по-некачествени в сравнение с Netscape. Може би за това той е и най-популярният и най-масово използваният браузър на този етап. А ако Mozilla Firefox не се беше появил, Microsoft надали щяха скоро да решат да обновят версия 6 на Internet Explorer, което за пореден път доказва, че е хубаво да има конкуренция. Особено за крайния потребител. Като цяло версия 7 е един не лош, стабилен браузър и видимо по-добър от която и да е негова предна версия, макар и далеч от съвършенството и с твърде радикален редизайн (все още страдам от преместването на refresh бутона).
Той предпазва потребителите му по-добре от хакерски набези и разполага с най-добрия anti-phishing филтър, благодарение на който може да сте сигурни, че ценна информация от типа на юзернейми, пароли и детайли на кредитни карти, се намира в пълна безопасност. Някои от най-добрите нови характеристики на браузъра са вдъхновени от Firefox. Което въобще не е случайно, а и не е непременно нещо лошо – мнозина биха искали да сърфират с Internet Explorer, но биха предпочели да разполагат и с някои готините екстри, предлагани от Firefox. Табовете са добре дошли, особено с въвеждането на опцията Ctrl+Q, а възможността да използвате любимата си търсачка, разположена в горния ляв ъгъл на браузъра, без да се налага преди това да посещавате нейния сайт, е изключително полезна.
Наскоро стана ясно Microsoft работят върху версия 8 от известно време насам, както Крис Уилсън бе написал в блога, посветен на Internet Explorer. Основната цел е тя да предложи по-добра защита от хакерски набези, повече опции за потребителския интерфейс и по-голяма кустомизация. Все още обаче не е ясно кога ще се появи първата бета версия. По всичко личи, че много скоро ще се развихри Трета война на браузърите. Кой ще е оцелее този път и какви ще са последиците от нея, можем само да гадаем, а изборът на браузър стана с една идея по-труден.

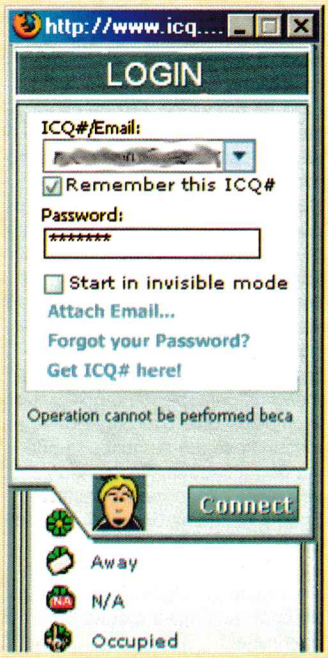
Y! MESSENGER

Иван Дончев

Бързоноги вестоносци

Google talk BETA

Както знаем от историческите филми, вестоносците винаги носят лоши вести, идват твърде късно и умират от изтощение в ръцете на господарите си, в по-добрия сценарий, а в по-лошия получават бърза но мъчителна смърт, по избор на злия противников владетел, който в 9 от всеки 10 случая нарушава традицията за неприкосновеността на вестоносеца.
Това е така, защото еволюцията в киното и еволюцията в живота вървят в две коренно различни посоки. В киното живеят смелите и жертвоготовните, докато в реалния свят не е точно така. Ролята на бързоходни вестоносци е иззета последователно от пощите, телеграфите и телефоните, компютърните комуникации.
Днешният вестоносец носи всякакви тривиални вести, като "леле, колко ми се спи", "ядох яхния с гъби" и "а ти с какво си облечена тази вечер". Той достига до другия край на земята за няколко секунди и то само ако нещо му е криво, иначе може и по-бързо. Освен това той е предназначен за многократна употреба и в най-лошия сценарий може да бъде деинсталиран.
Програмите за обмен на съобщения (instant messengers – няма да ги наричаме официално бързоноги вестоносци, макар че напълно го заслужават) вече са част от ежедневието на почти всеки компютърно грамотен човек. Дори и на тези със съвсем минимална грамотност. Както лесно можем да се убедим във форуми и IRC чатове, има дори хора, които са се научили да чатят преди да са се научили да пишат, което е похвално, макар и малко дразнещо. Сериозен проблем на IM програмите е в това, че има прекалено много от тях. Основните мрежи, които най-вероятно вече сте виждали са ICQ и AIM, MSN (вече Windows Live Messenger), Yahoo!, Jabber и GTalk, както и Skype. Сред тези, които сигурно не сте чували, но въпреки това съществуват, са Cspace, Psyc, Retroshare, SIP/SIMPLE, Zephir Notification Service, Gale и др. Дори и да избере за себе си една мрежа, човек никога няма гаранция, че половината от приятелите му няма да предпочетат някоя от другите. Получава се както с мобилните оператори, когато нямаха връзка помежду си.
За да поддържаш контакти с всички имаш няколко възможности. Първата, широко практикувана, е да кажеш "на когото му трябвам, ще ме намери" и да работиш само с един от изброените протоколи. Другата е да си инсталираш клиентите на всички мрежи. Третата е да използваш програма клиент, която работи с много протоколи, като Trillian, Miranda, Pidgin (доскоро известна като Gaim).
Има и четвърта възможност и тя е да ползваш онлайн клиент, с който можеш да се свържеш от всеки компютър, разполагащ с интернет и уеббраузър, без да е необходимо да даунлоудваш и инсталираш специални програми. В последните години популярността на уеббазираните решения доста нарастна, пропорционално на развитието на техните възможности, външен вид и избор.
Ако трябва да сме честни, най-добро е усвояването на такъв тип услуги в офиси, където инсталирането на IM програми е забранено. На такива места, познаването на разнообразни уеббазирани решения е основна предпоставка за победа, макар и временна, в неравностойната борба със системния администратор.



icq2go

(go.icq.com)
Icq2go е един от пионерите в областта. Поддържа ICQ мрежата, може да се стартира в по-шарена Macromedia Flash версия, или в по-бърза Java версия, според предпочитанията на потребителя. Софтуерът е добре познат на всички, които някога са търсили решение за изпращане на съобщения в браузър. Не поддържа най-новите екстри на ICQ програмата, но става за проста текстова комуникация.

AIM Express

(www.aim.com/aimexpress.adp)
Макар че купиха Mirabilis – компанията разработчик на ICQ, от AOL все още поддържа двете мрежи паралелно. AIM Express ви позволява да ползвате онлайн основните функции на AIM мрежата, която за разлика от ICQ има по-голяма популярност в Щатите, отколкото в Европа.

Yahoo! Web Messenger

(webmessenger.yahoo.com)
Yahoo! Web Messenger е отговорът на Yahoo на фронта на уеббазираните програми за съобщения. Освен основните функционалности по доставка на текст, този клиент поддържа връзка и с пощенската кутия на потребителя и може да го уведомява при получаване на нови електронни писма. Отскоро е актуално споразумение между Microsoft и Yahoo, което дава възможност потребителите на Yahoo и в частност на Yahoo! Web Messenger да могат да си пишат и с клиенти на мрежата на Microsoft.

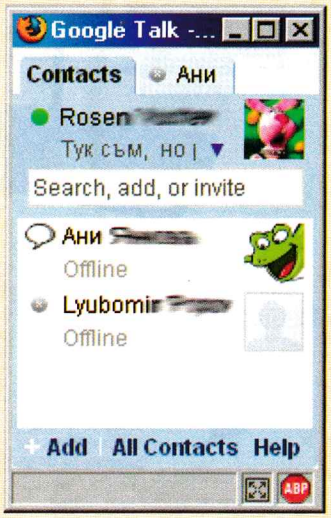
MSN Web Messenger

(webmessenger.msn.com)
С този продукт можете да си приказвате с приятелите си в

MSN, макар и да не поддържа видео и аудио функционалностите на пълната версия. За да го ползвате, трябва да имате Microsoft Passport, което представлява унифицираната система за достъп до повечето онлайн ресурси на Microsoft, предназначени за крайните потребители. Поддържат се разговори само с други MSN абонати.

Google Talk

(www.google.com/talk)
GTalk е решението на Google за изпращане на съобщения. За разлика от останалите, Google приемат вече съществуващ протокол, този на Jabber мрежата, но сървърите им не са във връзка с обществените Jabber мрежи. Тяхната услуга може да се ползва с всяка програма, поддържаща Jabber, но въпреки това си имат собствен уеббазиран клиент, който е силно интегриран с електронната им поща GMail.
Основното предимство на описаните дотук решения е в това, че те са продукт на официалните разработчици. А недостатъците им са в липсата на универсалност и невъзможността да бъдат използвани с повечето от конкурентните им мрежи.



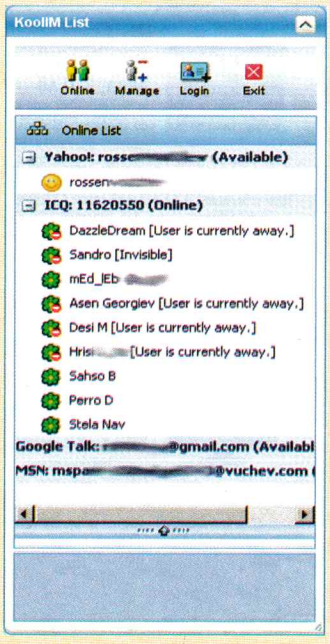
Meebo

(www.meebo.com)
Meebo е първият от серията мултипротоколни приложения, който поддържа ICQ, AIM, Yahoo!, MSN, GoogleTalk и Jabber. Той използва модерната напоследък Ajax технология, която е в основата на богати интерактивни сайтове като Google Maps, GMail и Yahoo Mail, Microsoft Live Search и други. Можете да го ползвате без специален акаунт, или да си направите такъв безплатно, в който да се помнят предпочитанията

и настройките ви.

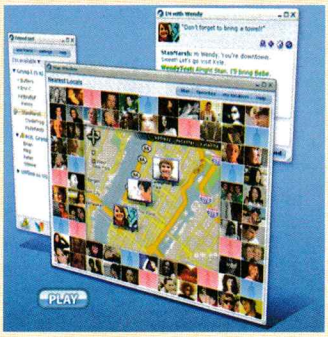
Kool IM

(www.koolim.com)
KoolIM също интегрира множество услуги на една страница. Чрез него можете едновременно да чатите в AIM, Windows Live Messenger, Yahoo! Messenger, Google Talk, ICQ и Jabber. За корпоративни клиенти се поддържат още няколко от по-малко популярните мрежи, като Sametime, SIP/SIMPLE, LCS. Има и възможност с KoolIM да следите различни RSS канали с новини, които ви интересуват. Ако искате да си запазвате настройките и предпочитанията, трябва да се регистрирате, което е безплатно, но можете спокойно да ползвате продукта и без регистрация.



eBuddy

(www.ebuddy.com)
С eBuddy можете да си пишете със само три от основните мрежи – AIM, MSN и Yahoo! За целта трябва само да имате браузър, който да поддържа Javascript и произволна интернет връзка, дори и да сте зад защитен firewall. Това, с което този сайт привлича вниманието и изпъква пред останалите, е възможността да се ползва от мобилен телефон, поддържащ xHTML или WAP, което на практика означава, от почти всеки съвременен мобилен телефон.



Radius IM

(www.radiusim.com)
Radius IM е интересна онлайн услуга, която ви показва къде се намират хората от списъка ви с контакти и ви позволява да си говорите с тях. Когато си регистрирате акаунт, системата ви пита за географското ви местоположение. Интерфейсът е такъв, че имената на приятелите ви се изобразяват върху карта, на местата съответстващи на въведеното от тях географско положение. Поддържаните браузъри са Internet Explorer 6+, Firefox 1.5+ или Safari 1.2+.

I LoveIM

(www.iloveim.com)
I LoveIM е малък, семпъл, удобен, с леко дразнещи банерни реклами, уебклиент за мрежите на AOL, MSN, Yahoo. Но ако успееш да издържиш на изкушението да кандидатстваш за зелена карта и отклониш въпросите дали си задомен или водиш ергенски живот, получаваш това, за което си дошъл на сайта.

Snimmer

(www.snimmer.com)
Snimmer е уеббазирана IM услуга, която предлага достъп до MSN, Yahoo, AOL, ICQ, GTalk и Jabber. Предлага както разговори с всеки от контактите ви поотделно, така и общо конферентно надприказване в стил IRC. Безплатна е, след като се регистрирате, можете да си публикувате снимка и да си актуализирате личните данни. Създателят на Snimmer се казва Саша и живее в Пало Алто, Калифорния. Слуша Nine Inch Nails и Sisters of Mercy. Той си е попълнил профила, както може да се види на първата страница на сайта.

Mabber

(www.mabber.com)
Mabber ви дава възможност за връзка в уеб или чрез мобилния ви телефон. За разлика от eBuddy, за да ползвате Mabber, трябва да инсталирате на телефона си специално Java приложение. Изисква регистрация, но след това ще можете да ползвате AIM, ICQ, MSN Messenger, Yahoo! Messenger.

Easy Messenger

(www.mijnmessenger.nl)
Отново предоставя поддръжка за MSN, ICQ, AIM, Yahoo! и Jabber в браузър. Изисква безплатна регистрация. Позволява и получаването на RSS новини заедно със съобщенията от приятелите ви.

IMunitive

(www.imunitive.com)
Приятен IM клиент за уеб, но поддържа само Yahoo! и MSN. Изисква регистрация.

MessengerFX

(www10.messengerfx.com)
Уебклиент, предназначен само и единствено за работа с MSN. Едва ли ще е първият в избора ви, но ако всички останали са в черния списък на системния администратор, то и този ще свърши работа.

Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 EXTREME QX6800
цена: 2700 лв
Четириядрен, 2.93GHz, 8MB (2x4MB) кеш памет от второ ниво, 266MHz/1066QPB процесорна шина.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

DFI LANPARTY с ATI RD600
цена: 490 лв
(AMD CFX2000IE) - UT ICFX3200-T2R/G, до 333MHz/1333QPB шина (поддържа Core2 Quad), 2 бр. PCIe x16 (x8 електрически), 1 бр. PCIe x16 (x2 електрически), 3 бр. PCI слота, 1 канал UATA/133, 4 SATA/300 порта (RAID), допълнителен чип Promise PDC40719 с 4 SATA/300 (RAID), 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC885 High-Definition Audio (до 7+1).

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

XFX GF8800 ULTRA SHF9
цена: 1385 лв
DirectX10 платка – GeForce8800Ultra чип, работещ на 612MHz / 1511MHz и с 768MB / 1080MHz / 2160DDR памет, HDTV изход с HDCP, два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност всеки.

ТВЪРД ДИСК

HITACHI 7K1000 1TB
цена: 670 лв
32MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, максималните обем (един терабайт) и буфер към момента.

МОНИТОР

BENQ FP241W
цена: 1855 лв
24" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор; 6ms време за реакция; множество входове: VGA, DVI-D, HDMI с HDCP, S-Video и чинчове (HDTV); USB концентратор с три порта (два отстрани и един отгоре – предвиден за опционалната web-камера на BenQ); 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност (по-подходяща за 23" TFT/24" CRT, но това е недостатък на всички 24" модели).

ЗАПИСВАЧКА

NEC AD-7173A
цена: 55 лв
UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер; скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.

СКЪПИ

ДЖАДЖА

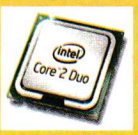
GAMERLOUNGE DGL-4300
цена: 235 лв
Рутер с вграден WLAN Access Point (802.11b/g). Поддържа множество Router / Firewall функции – VPN, NAT и SPI (Statefull Packet Inspection) Firewall, MDI/MDI-X, стандартите за безжична сигурност (WEP, WPA/2), много добра производителност, UPnP, 10/100Mbps WAN порт за интернет връзка и вграден Gigabit Ethernet Switch с четири порта и QoS поддръжка за приоритизиране на реалновремеви потоци от данни (видео, глас и в случая игра online или в мрежа между четирите Gigabit порта и свързаните безжично компютри) – не само подобрява качеството на VoIP разговорите, а и има възможност за избор на конкретна игра, която да бъде "подпомогната". Недостатъците са липсата на поддръжка за Jumbo Frames и 802.11a.

ЕВТИНИ

ДЖАДЖА

USB-to-SATA/IDE
цена: 35 лв
Външен адаптер (кабел), позволяващ свързването на две IDE устройства (твърди дискове 2.5"/3.5" или оптични устройства) и едно SerialATA устройство. В комплекта са включени захранващ блок (със стандартен Molex конектор и преходник за SATA) и диск с драйвери за Win'98. Удобно за заместител на чекмедже ако не Ви притеснява разпиляността.

ПРОЦЕСОР



INTEL CORE2 DUO E4300 LGA775
цена: 220 лв
LGA775, 1.8GHz, двуядрен, 2MB общ L2 кеш, 200MHz / 800QPB процесорна шина, x86-64, NX-bit, EIST, няма поддръжка на VMX/VT.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

ASUS P5B/TELESKY
цена: 210 лв
Intel P965/ICH8 чипсет, до 266MHz/1066QPB шина, 1 бр. PCIe x16, 3 бр. PCIe x1, 3 бр. PCI слота, 4 SATA/300 порта с RAID, 2 допълнителни SATA/300 (вътрешен и външен) и 1 UATA/133 канал (JMB363), 1 Gigabit Ethernet порт, ADI AD1988A HDA звук (до 7+1), TeleSky модул – към него се свързват телефонна линия и обикновен апарат за Skype разговори, да пренасочвате Skype повиквания към телефонен номер и т.н.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

XFX GF8400GS
цена: 105 лв
DirectX10 платка – GeForce8400GS чип, работещ на 450MHz / 900MHz и с 256MB / 400MHz / 800DDR памет (може да използва и още до 256MB от системната), HDTV изход с HDCP, VGA изход до 2048x1536@85Hz и DVI изхода до 1920x1200 разделителна способност.

ТВЪРД ДИСК

HITACHI 80GB
цена: 80 лв
8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, достатъчно пространство за нормална работа.

МОНИТОР

SAMSUNG SM-931BW
цена: 480 лв
19" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор, добро време за реакция (2ms). 1440x900 разделителна способност, точно отговаряща на размерите, VGA и DVI-D вход, поддържащ HDCP.

ЗАПИСВАЧКА

LITEON LH-20A1P
цена: 50 лв
UltraATA/33 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки, откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 20x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD.

Sound Blaster X-Fi Elite Pro

Звуковите карти на Creative Labs продължават да радват ухото на компютърния маниак вече в продължение на двадесетина години. Всяко поколение си има някакъв фаворит, а славните традиции на AWE 64 Gold и Audigy сега се подемат от X-Fi Elite Pro: най-сложния от серията Sound Blaster, който се произвежда в момента. Целта пред него е ясна - да не отстъпи и инч от извоюваната територия. В сърцето на хардуерната част на устройството стои новото поколение аудиопроцесор на компанията, наречен X-Fi (Xtreme Fidelity). С него се постига по-добра триизмерна ориентация на звука, както при прослушване на колоните на аудиосистемата, така и със слушалки. От друга страна, т.нар. 24-битов "кристализатор" се грижи за подобряване на качествените параметри на музиката, карайки ви да забравите, че MP3-ките всъщност са смачкан вариант на реалните парчета. Сериозно предимство има и при игрите. Производителите твърдят, че специализираният процесор освобождава част от базовите ресурси на PC-то, така че геймплейът става до 15% по-бърз. Софтуерът също разграничава различните стилове на употреба на системата по интересен начин - с точно определени режими, при които контролният панел изглежда така, че да импонира на основните нужди, според случая. Когато сте в "Entertainment", той прилича на класически усилвател с икони за управление на каналите, компресиите и ефектите. В стил "Gaming" се набляга на превключването на 3D ефектите и яркостта на звука, а най-интересен е режимът "Audio creation", превръщаш десктопа ви в истински професионален многоканален миксер с възможност за наслагване на хардуерни ефекти, използващи ASIO протокола на Stainberg. Честна дума, дори да си 105-процентов музикален инвалид, срамота е да си купиш такъв хардуер и поне да не изпробваш музикантските му възможности. А те представляват своеобразна атракция за начинаещи композитори, най-вече заради външния панел с контроли и конектори, който седи някъде на една ръка разстояние от потребителя. Миксирането извън компютъра е препоръчително за по-качествен звук, с по-малко шум. Затова във версията Elite Pro там не са само двата големи микрофонни гнезда отпред, но и оптичен, S/PDIF и MIDI, всичките вход+изход, а допълнително има чинчове и един DIN, за всеки случай. Стерео ефектите, кристализаторът и 3D-то, също се променят в реално време с бутоните отпред. Пък ако ви домързи, в комплекта има и дистанционно управление.

Все пак трябва да се отбележи, че някои от изброените функционалности ги има и в по-евтините модели от серията. Elite Pro несъмнено е готина карта, но си струва да хвърлите куп пари, само ако отговаряте на някой от следните два профила:

1. Желаете да се занимавате със звукозапис, но не искате да се харчите отсега за още по-скъпи професионални решения или
2. Вие сте тотална откачалка по отношение на звука на компютъра ви.

Вписвате ли се?

Sound Blaster X-Fi Elite Pro се продава за около 350 долара.

Със съдействието на MOST Компютри

ALTEC LANSING PT6021

Защо трябва да разглеждаме 2.1 колонки, след като ерата на многоканалния звук започна преди цяла вечност? Ами защото, ако чуете как звучи PT6021, ще си изхвърлите смешните кубчета, закачени тук-там по стената. Моделът е сериозен опит на Altec Lansing да се гмурне в дебрите на системите за домашно кино, но както го вижда истинският PC маниак: неизменна част от компютъра си.
Комбинацията включва 44-ватов бас с 6,5'' говорител, както и два броя сателити, всеки с по 6 (да! шест) едноинчови пищялки, с обща RMS мощност 14W. Всички те са насочени, така че звукът да не се отразява в тавана или пода, а да кънти директно в главата на замаяния фен. Ползват се три отделни усилвателя, а що се отнася до качеството на възпроизвеждане – аудиото е ясно и плътно в целия си спектър, с доловими нюанси.
Етикетът "Home Theatre" в описанието на продукта обаче не се дължи само на по-добрия звук, а и на допълнителните аксесоари. В комплекта ще намерите три дистанционни. Стандартното е на кабел и се състои от въртка за „волумето" плюс превключвател за регулиране на съотношението ниски/високи и гнездо за слушалки. Допълнително има малко безжично управление за основните функции на колонките, а голямата екстра е универсалното дистанционно, с което да прецъквате телевизора или DVD-то, ако наистина ги направите в мрежа с аудиосистемата. Всъщност, ако електрониката ви е разположена в едно помещение, съвсем спокойно можете да ползвате PT6021 като общ звуков източник, защото освен линейния, те имат и AUX вход. Така, едновременно могат да се комбинират PC-то и домашното кино, без да са свързани помежду си. За целта, кабелите са достатъчно дълги, а в пакета има и удължители – всичките с DIN конектори.

Струва си да отделим и няколко думи за изработката – докато басът е в стандартното дърво, сателитите имат металически елементи и специални поставки, позволяващи им да се наклонят в различен ъгъл. Респективно, ако не е ергономически коректно да ги поставите на бюрото или земята, са предвидени и държачи за стена. Трудно е за вярване, но този модел доказва, че 2+1 комбинацията все още има бъдеще
Altec Lansing PT6021 се продава за около 220 долара.

Със съдействието на "Аргус Компютри"

CANYON CNR-MPV3

CNR-MPV3 е част от новата линия джобни медиа плейъри на CANYON. Както знаем, те се числят към онези марки, стремящи се да поддържат разнообразни функции в продуктите си, оставайки достъпни за масовия потребител. И този модел не прави разлика. Външният вид на джаджата е симпатичен. Компактни размери (33гр.), а дисплеят и е с 1,8'' диагонал. Освен MP3/WMA плейър CNR-MPV3 чете видео, е-книги и изображения. Има радио, диктофон, файл-браузър и игри. Работи със сензорна клавиатура и дори е оборудван с външен говорител, та да споделите с околните какво слушате. В общи линии е набутано всичко, което може да се открие в съвременното персонално аудио. Поне на пръв поглед.
При всичко казано дотук, неминуемо обявената крайна цена буди подозрение. Всъщност, при по-обстоен преглед се вижда, че производителят все пак е спестил това-онова в детайлите. Например видео плейърът поддържа единствено сравнително непопулярния формат MTV, а говорителят е там само формално, защото е видимо по-слаб дори от пищялките на повечето мобилни телефони. Същото важи и за игрите... да не си помислихте, че има JAVA. Те са две на брой: "змията" и нещо като орязана версия на Sokoban, по подобие на занимавките в менютата на първите DVD-та. От опцията, кръстена "e-book", се четат само TXT файлове, но пък е налична поддръжка на кирилизирани шрифтове. Що се отнася до чувствителните на допир контролери – както повечето подобни решения на пазара, не работят перфектно и ще ви трябва време да свикнете с тях. Батерията е литиево-йонна, а устройството се предлага във варианти с 1 или 2GB памет. За тези пари обаче и това си е предостатъчно.
CANYON CNR-MPV3 с 2GB памет се продава за около 90 долара

Със съдействието на Asbis България

LG KE850 PRADA

Заедно с iPhone, HTC Touch и Samsung F700, Prada на LG е един от най-обсъжданите мобилни телефони на годината, опитващи се да наложат чувствителния на допир дисплей като основна тенденция в управлението на апаратите. Сътрудничеството с известната дизайнерска марка е довело до може би най-красивия на външен вид от изброените по-горе. Дебелият 12мм апарат е орисан да се харесва на палави моми или на хора, нуждаещи се от сериозен тласък в егото си дори и в прилежащите детайли, започвайки от опаковката и свършвайки с включените в пакета аксесоари, като например твърдата кожена калъфка. А тя си е нужна, за да предпазва 3-инчовия дисплей, заемащ по-голямата част от лицевата площ. Той е с разделителна способност 240x400 точки и 262 хиляди цвята и е, меко казано, най-ключовият елемент в цялото устройство. В желанието си да осигурят по-интуитивен контрол, разработчиците са оставили само няколко "бързи" бутона, а целият контрол е прехвърлен към ефектния, Flash базиран интерфейс. Последният се контролира само с пръсти, като дори не е предвидено място за външен писец, а SMS-и се пишат с виртуалната клавиатура. В същото време, тук не става и въпрос за сравнение с multi-touch технологията, която Apple изтъкват като основно предимство на своя iPhone. Иначе апаратът е наблъскан с приложения, познати във всеки по-скъп телефон: FM радио, мултимедиен плейър, четец за документи, електронни таблици и презентации, органайзер, POP3 мейл клиент, игри, Bluetooth. Фотоапаратът е 2Mpix, със светкавица и снима видео с 30 кадъра/сек. Голямата липса – Prada, е поредният красавец, който не е 3G съвместим. Уви.
LG KE850 Prada се продава за около 1200 лева.

Със съдействието на LG България

MICROSOFT RECLUSA

Компютърните клавиатури, предназначени изключително за игри, не са чак толкова много по света, но Microsoft Reclusa е една от най-специализираните в това отношение. Разработена в сътрудничество с майсторите на геймпериферията Razer, тя изглежда е кръстена на паяка-отшелник. Факт, едва ли дължащ се на отровния вид, който придобива, щом клавишите светнат в синьо през нощта. По-скоро трябва да търсим корените на смисъла в многобройните крайници на насекомото. Устройството е оборудвано с шест програмируеми бутона, на които, освен останалото, могат да се зададат и макрота с комбинации от клавиши. Всеки, дори малко занимавал се с игри, може да си представи какво предимство дава това, опитвайки се виртуално да нашокаш канчето на някой леймър със светкавични комбота. Професионалните състезатели ще харесат и "Hyperesponse" технологията, ограничаваща латентността при натискане до минимум. С помощта на прилежащия софтуер могат да се задават различни профили за всяко заглавие, като превключването ще се осъществява автоматично. В допълнение е намерено място и за още с четири shortcut копчета в краищата на панела, също програмируеми, както и за два безоткатни jog-dial-а, за всеки случай...
Microsoft Reclusa се продава за 109 лева.

Със съдействието на Plesio Computers

Пеню Дачев

Best Free Soft 7/2007

CodecInstaller

Version: 2.5.4
Size: 662KB
Site: http://www.jockersoft.com/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP

Не може да не ви се е случвало филмче да не тръгва с съобщение от типа: "This move can not be rendered". Е, в такива случаи идва на помощ CodecInstaller. Освен че ви показва де-що имате инсталирани аудио и видео кодеци с версиите им, програмата предлага да сканира файлове и да ви каже с какво е енкоднат, както и да изтеглите и инсталирате липсващите пак от самата програма. Освен това има вграден MovieLauncher, който вади информация от филмите за автор, режисьор и т.н. скрито инфо. Да си кажа честно, след като качих CodecInstaller, махнах GSpot от харда си. И то след двугодишно ползване.

FLVPlayer4Free

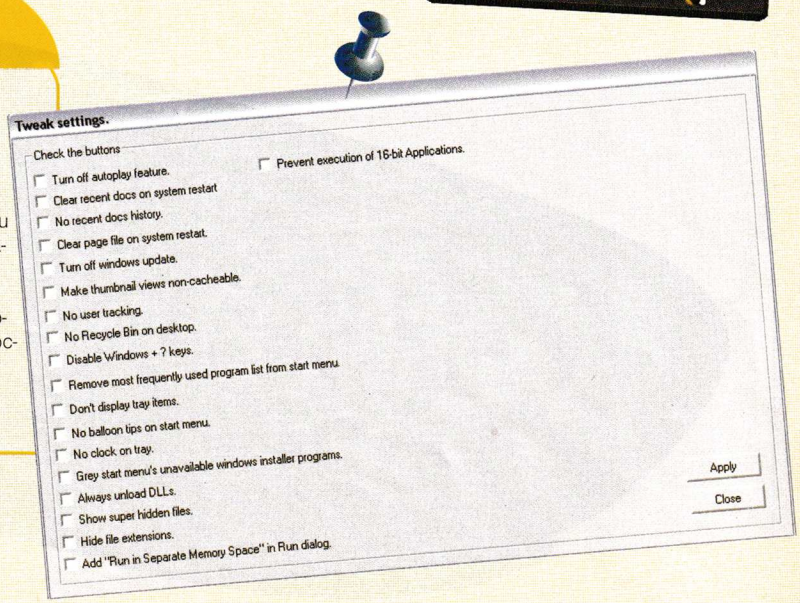
Version: 1.4.0.0
Size: 2.27MB
Site: http://www.flvplayer4free.com/
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

FLVPlayer4Free е едно много добро решение за хора, които гледат или имат на диска си flv филмчета. Ако не се сещате, става дума за такива от YouTube, VBox7, Google Video, Reuters.com, Yahoo! Video, MySpace и дори BBC. Готиното на програмата е, че не изисква Flash плъгин и може дори да пуска от интернет филмите, подобно на WinAmp стрийминг радиата. Освен това може да запазва кадри като .jpg, има супер готини контроли и изглежда куул.

AdminEasy

Version: 1.1.1.0
Size: 295KB
Site: http://www.bindesh.cjb.net/
OS: Win NT/2000/XP

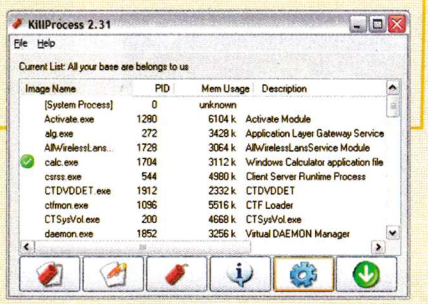
Достъпът до така наречените администраторски настройки (забраняването на десния клик, скриването на дискове, спиране на мрежа, забрана за бърникане по регистрите и т.н.) е доста бавна, тегава и заплетена работа. А с тази програмка всичко това става за секунди и само с по един клик на мишката и после с бутона Apply. Освен това с нея може и да проверите какви да са рестрикциите, ако някой друг е админ вкъщи...



KillProcess

Version: 2.42
Size: 1.74MB
Site: http://orangelampsoftware.com/
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

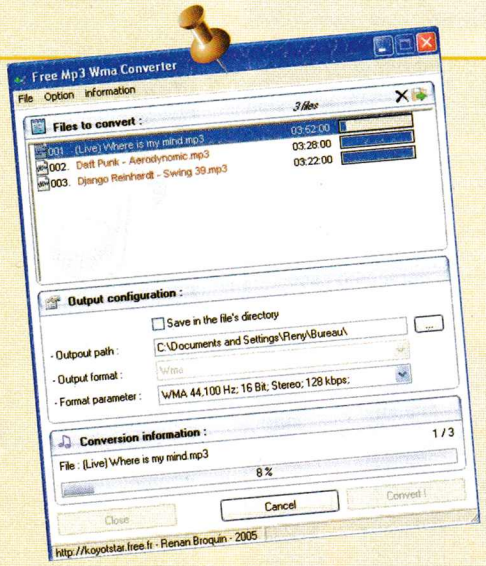
Ако сте стигали до момента, в който Windows Task Manager (Ctrl+Shift+Escape) не ви върши работа и/или не позволява да килнете процес, качете KillProcess и му теглете брадвата. Освен това с него може да се правят списъци с процеси за убиване още щом се появят и - да сме честни – инфото, което дава тази програма за пуснатите неща, е доста по-подробно и лесно за разчитане. Ако ви хареса, има опция да работи вместо Task Manager-а.



Free Mp3 Wma Converter

Version: 1.6.1
Size: 6.51MB
Site: http://koyotstar.free.fr/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

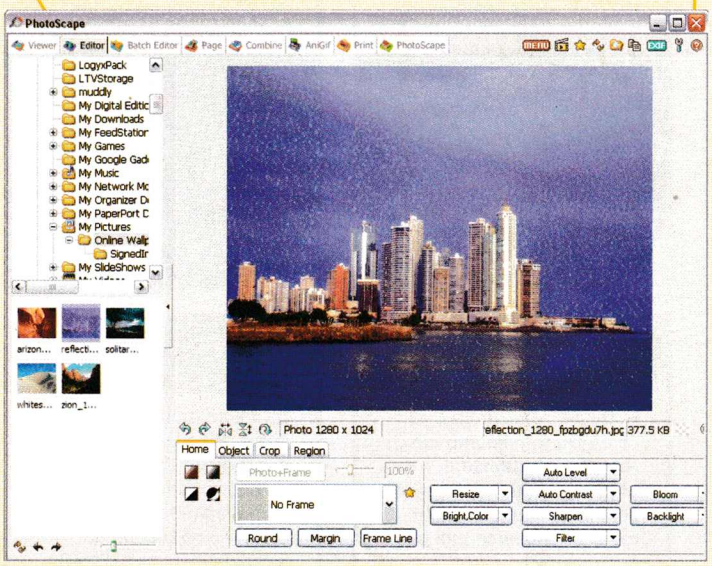
Превъртането на музика от един в друг формат е задача, с която се справят не една и две програми. Но Free Mp3 Wma Converter го прави с удобство, лекота и бързина, на която може само да се завижда. Поддържаните формати са mp3, wma, Ogg, AAC, M4a, mp4, Ape, Flac, Wav, като всеки от тези може да бъде обърнат в някои от другите. Освен това се поддържа и формата на iTunes (m4a) към гореспоменатите, което е рядка екстра. С тази програма може, разбира се, и да ripвате музика.



Photoscape

Version: 3.0
Size: 10.39MB
Site: http://www.photoscape.org/
OS: Win 98/ME/2K/XP/2K3/Vista

Графичните редактори се делят на два вида, подобно на арабските дюнери - големи и малки. Към първата категория спадат Adobe PhotoShop и Corel PhotoPaint, а пример за втория тип е Photoscape. Това е напълно функционираща, лека и бърза програма и предлага пълен комплект инструменти, има страхотно много филтри, ефекти и екстри. Освен това в нея има вградена и зяпачка за картинки с възможност за слайдшоу, както и кепчър плюс колкор пикър. Ако това описание не ви е достатъчно - проверете какво още има сами...



Speedbit Video Accelerator

Version: 1.2
Size: 217KB
Site: http://www.donationcoder.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Video Accelerator е разработен специално за Youtube с цел да се избегнат гадното и продължително буфериране и накъсването при гледане на филмчетата оттам. Колкото и странно да звучи, акселераторът работи и гледането е осезаемо по-гладко. Освен това в програмата има и списък с последно гледаните ютюбчета и търсачка за такива.

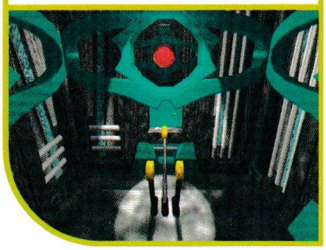
ЦЕЛИ ИГРИ

Doomed

Всеки си спомня добрия стар DooM, нали? Е, Doomed не е повече от него, но за сметка на това е един изключително успешен римейк. Пробвайте го и ще се убедите.

In Cubation

Триизмерен пъзел от първо лице, в който трябва на всяка цена да се измъкнете от сивия свят на кубовете, в които сте затворени против вашата роля. Но защо сте попаднали тук?

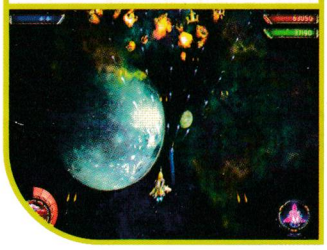


Hurrican

Добра аркада с отлична графика и озвучаване, пълна с множество роботизирани противници и един куп бонуси. Основен недостатък – пристрастяваща.

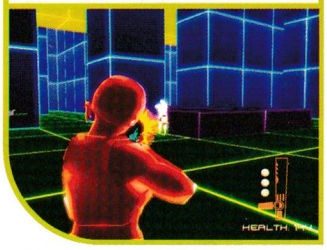
Deadly Stars

Космически шутър а ла Jets'n'Guns, в който ще летите, търгувате, ъпгрейдвате кораба си с всевъзможни джаджи и ще елиминирате тонове противници



Virtual Soldier

Шутър с атрактивна визия, в който ще се превърнатите в ролята на виртуален войник. Като такъв, ролята ви е една – стреляйте по всичко, което се движи.

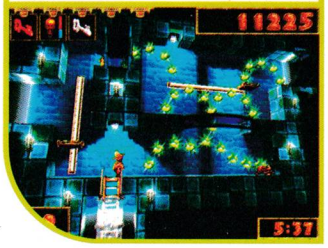


BOS Wars

Безплатните стратегии в реално време се броят на пръсти. Но поне тези, които се появяват, си заслужават. BOS Wars предлага приличен изкуствен интелект и мултиплейър.

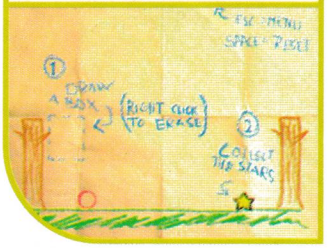
Dungeon Rider

Класическо „тичай и скачай" приключение, подходящо и за начинаещи, и за напреднали. Макар и относително кратка, играта предлага наистина забавен геймплей и свежа графика.



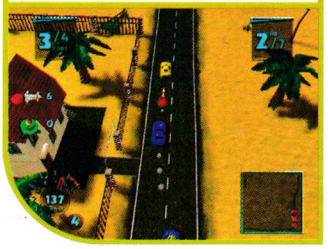
Crayon Physics

Една от най-оригиналните безплатни игри въобще, създадена точно за пет дни. Разрешете оригиналните пъзели в нея, рисувайки различни обекти по обикновен лист хартия!



Need for Extreme 3D

Бързи коли, остри завои и динамични състезания. Е, това не е Need For Speed, но поне може да стреляте по противниците си и да минирате пътя след себе си.



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

на кого му трябват пътища ако има

colin mcrae™ DiRT

Адреналин

Екстремни усещания

Реализъм

Да бъдеш най-бърз и да запазиш контрол дори там, където няма път - това е духът на DiRT™.

12+ www.pegi.info

www.codemasters.co.uk/dirt
www.pulsar.bg

XBOX 360 · XBOX LIVE · PC DVD · PLAYSTATION 3 · ПУЛСАР · Codemasters

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

SMS на номер
1710

обади се от стационарен телефон
09004 1710

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
210638	ЪПСУРТ	ВТОРА ЦЕДКА	683161	721317
	ЪПСУРТ НОВО!	ЗВЕЗДА	683162	721318
	50 CENT	CANDY SHOP	683163	721319
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	683164	721320
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	683165	721321
	AVRIL LAVIGNE НОВО!	GIRLFRIEND	683166	721322
	BEYONCE & SHAKIRA	BEAUTIFUL LIAR	683167	721323
	BEYONCE feat JAY Z. НОВО!	UPGRADE U	683168	721324
	HOLLY DOLLY ХИТ!	DOLLY SONG	683169	721325
	JENNIFER LOPEZ НОВО!	QUE HICISTE	683170	721326
	MASSARI ХИТ!	REAL LOVE	683171	721327
	NELLY FURTADO	SAY IT RIGH	683172	721328
	NELLY FURTADO	ALL GOOD THINGS	683173	721329
	RIHANNA НОВО!	UMBRELLA	683174	721330
	SHARAM	PARTY ALL THE TIME	683175	721331
210639	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	463741	721332
210640	DJ ДАМЯН	РЪЦА ТРЪЦА	463728	721333
210641	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	463729	721334
	БОРИС ДАЛИ	ЛЪЖЕШ	463730	721335
210642	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ	НАМЕРИХ ТЕ	463731	721336
210643	ГЕРГАНА НОВО!	UNA PASION	463732	721337
210644	ИВАНА НОВО!	РЕЗЕРВЕ	463733	721338
210645	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	463734	721339
210646	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	463735	721340
210647	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	463736	721341
	ПРЕСЛАВА	НИЩО ДРУГО	463737	721342
210648	СОФИ И УСТАТА НОВО!	ДИВА ЛЮБОВ	463738	721343
210649	СОФИ И УСТАТА	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	463739	721344
210650	СОФИ И УСТАТА ХИТ!	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	463740	721345

STURMTRUPP MARS

НАЙ-НОВОТО И НАЙ-ЯКОТО В ОБЛАСТТА НА СТРАТЕГИТЕ ЗА МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ !

WATCH THE TRAILER NOW!

Ако си маниак ... и си падаш по игри от рода на Star Craft , това е твоята игра!

210656

Sony Ericsson, Nokia, Samsung, LG, Siemens, Motorola, Sagem, Sharp

JAVA ИГРИ

210657 НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!

210658 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

210659 Изпробвай бъркотията на пръстите си и отключвай картинките със сексси мацки.

210660 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

210661 Прасчо от Townsmen серията се завръщи! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

210662 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

210663 Детската ти мечта вече е реалност! Управлявай сложната мрежа от влакови композиции ...

210664 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

210665 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

210666 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)

210667 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

210692 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

210668 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

210669 Танковете ще прегазят всичко по пътя си ... Води ги към победа!

210670 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

210671 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!

210672 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

210673 ?вета е потънал в тъмнина! Задачата ти е да го спасиш и върнеш светлината!!!

210674 Карпов Х3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

210675 МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ,КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!

210676 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

210677 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш.Слава и пълен сандъ с пари ще е твоята награда!

210678 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!

210679 Добре познатата игра от компютрите Worms.

210680 МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!

210681 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!

210682 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

210683 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на сексси мацки!!!

210684 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е наеснъде!!!

210685 ТЕ СА МЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕПЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ...

210686 Еоп е едно малко любопитно дракончe, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

210687 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

210688 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

210689 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръбя.

210690 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... ;))

210691 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

WAP.GSMZABAVA.COM

120086 120087 120088 120089 120090 120091
120092 120093 120094 120095 120096 120097
120098 120099 120100 120101 120102 120103
120104 120105 120106 120107 120108 120109
120110 120111 120112 120113 120114 120115
120116 120117 120118 120119 120120 120121
120122 120123 120124 120125 120126 120127
120128 120129 120130 120131 120132 120133

ВИДЕО

СОНИ HOT 210651

ЕЗДА 210652

ЕВА 18 HOT 210654

СЕКСИ ДУПЕ 210653

ЛИЛИ HOT 18 210655

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

721346	Бебе
721347	ЖИГ ТАГ
721348	Оргазъм
721349	Весела муха
721350	Яки барабани
721351	Разстройство
721352	Къде е батко?
721353	Баба псува ЯКО
721354	Ставай слънчице
721355	Флинстон на Виагра
721356	Напушено циганче :)))
721357	Кажи баба "Thank you"
721358	Къде си бе, ПУСТИНЯК?
721359	Кво става бе , глупаци?
721360	Теменужкеее, ела дай ...
Yoda- Message from the dark side	721361
Хей сексси, вдигни си телефона	721362
Ей сладур, телефонът ти звъни	721363
Колега, бихте ли го вдигнали ?	721364
Имате нове съобщение ера	721365
Айде бе,муцка, вдигни го !	721366
Аз съм твоя телефон хит!	721367
Говори Бай Брадър хит!	721368
Полицейска сирена	721369
Къде си бе, играч ?	721370
Ало,ало, ало мило	721371
I love you, baby !	721372
Флинстон	721373
Бай Тоше	721374
Гном	721375

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N | Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.